



**Universidade
Europeia**

LAUREATE INTERNATIONAL UNIVERSITIES

Tese de Mestrado em Design de Produção

Design Religioso: Templo Ecuménico Universalista

David Samuel Fernandes Carvalho

AGRADECIMENTOS

Embora, por natureza e pela sua finalidade académica, uma tese seja um trabalho individual, tal caminho não teria sido percorrido de igual forma sem o apoio de instituições e de pessoas, às quais se torna imperativo prestar, neste momento, o meu tributo de reconhecimento público e da mais profunda gratidão.

Gostaria, assim, de agradecer ao IADE, pela oportunidade que me foi proporcionada em ingressar neste mestrado.

Expresso ainda a minha gratidão para com o Coordenador do Mestrado Professor Doutor António Cruz Rodrigues —, pois as suas orientações, o seu apoio e a sua motivação foram essenciais para todos os mestrandos sem excepção.

Quero igualmente agradecer, de um modo especial, ao Professor Nuno Vidigal, meu Orientador que tão atenciosamente me dirigiu ao longo destes meses, pela sua competência, pelo tempo que me dedicou, por toda a informação facultada, pelas suas críticas, correcções e sugestões, pelo seu apoio incondicional e pela sua disponibilidade sem limites.

O meu reconhecimento vai ainda para a Fundação Assistência, Desenvolvimento e Formação Profissional de Miranda do Corvo, mais especificamente para o Dr. Jaime Ramos, que aceitou cooperar neste estudo. O meu reconhecimento vai também para a Eng. Gabriela Morais, Eng. Hugo Calisto, Dra. Nancy Rodrigues, Arquitecto André Pimentel e a Arquitecta Ana Monteiro, a cujos conhecimento e experiência neste domínio não pouco deve este trabalho. Não poderia aqui deixar de agradecer Professor Doutor Paulo Mendes Pinto, cuja participação na investigação e desenvolvimento dos conteúdos teóricos do Templo elucidou em muito a minha pesquisa.

Desejaria também expressar toda a gratidão à minha Família pelo apoio e pela coragem que sempre me transmitiram numa atenção constante e sem reservas. Um obrigada pelas palavras sábias e verdadeiras, por me escutarem, por me ajudarem e aconselharem quando tanto necessitei, pelos elogios e incentivos, e por viverem as minhas conquistas de par comigo.

O meu agradecimento vai ainda para os meus amigos e colegas pelo companheirismo e pelo quotidiano partilhado.

A todos os meus sinceros agradecimentos.

RESUMO

Partindo do projeto do Templo Ecuménico Universalista da Fundação Assistência, Desenvolvimento e Formação Profissional, onde fui participante ativo, e das premissas teóricas existentes, pretendeu-se testar a aplicação e a relevância do design num espaço de características muito particulares ligado às religiões, mais concretamente na projeção de um espaço expositivo multi religioso. Com base na informação recolhida na prática projetual do Templo, a implementação de formas e procedimentos de diferentes vertentes do design – expositivo, de ambientes, de equipamento e gráfico – é possível traçar-se a importância futura destas áreas em espaços desta natureza, podendo alterar a visão que existe sobre estes profissionais, sua verdadeira importância e necessidade.

É com base nos resultados, teóricos e práticos, obtidos, que esta se apresenta apenas como um exemplo do que se poderá vir a implementar futuramente. Mais ainda, nesta se discutem as potencialidades e as dificuldades inerentes a esta profissão, o ponto de vista da inovação e empreendedorismo social e os ganhos de eficiência e eficácia que a sua intervenção pode proporcionar ao espaço religioso.

ABSTRACT

Based on the project of the Universalist Ecumenical Temple of the Foundation Assistance, Development and Professional Formation, on which I was an active participant, and on the existing theoretical premises, it was aimed to test the application and relevance of design in a space full of particular features associated to religions, more specifically at the projection of a multi religious exhibition space. Starting from the information gathered in this project, the implementation of different forms and procedures of design - exhibition, ambience, equipment and graphic - it is possible to define the importance of design at spaces like this, it might also change the actual perspective of these professionals, their real importance and necessity.

Obtained results, theoretical and practical, are taken as an illustration of what can be done in the future. Strengths and weaknesses of religious design are discussed, from the vantage point of innovation and entrepreneurship, as well from gains in efficacy and effectiveness of this intervention on this religious space.

Palavras-chaves: Design, Religião, Exposição, Universalismo e Templo

Keywords: Design, Religion, Exhibition, Universalism and Temple

ÍNDICE

AGRADECIMENTOS	<i>pág. 1</i>
RESUMO	<i>pág. 3</i>
ÍNDICE	<i>pág. 4</i>
ÍNDICE DE IMAGENS	<i>pág. 6</i>
GLOSSÁRIO DE SIGLAS/ACRÓNIMOS	<i>pág. 9</i>
INTRODUÇÃO	<i>pág. 11</i>
I - OBJETIVOS	<i>pág. 11</i>
II - METODOLOGIAS DE INVESTIGAÇÃO	<i>pág. 13</i>
III - ESTRUTURA DO TRABALHO	<i>pág. 15</i>
IV - ESTADO DA ARTE	<i>pág. 21</i>
V - DIAGRAMA DE CONTEXTO	<i>pág. 25</i>
CAPÍTULO I - O TEMPLO ECUMÉNICO UNIVERSALISTA	<i>pág. 27</i>
CAPÍTULO II – DESIGN EXPOSITIVO	<i>pág. 39</i>
2.1. Interpretar e Comunicar o Património Religioso	<i>pág. 41</i>
CAPÍTULO III – DESIGN E RELIGIÃO	<i>pág. 47</i>
IV - DESIGN NO PROJETO	<i>pág. 65</i>
4.1. O Projeto	<i>pág. 71</i>
4.1.1. Definições Estruturais do Templo	<i>pág. 71</i>
4.1.2. Trabalho em Equipa Técnica	<i>pág. 73</i>
4.1.3. Dificuldades e Constrangimentos Sentidos	<i>pág. 73</i>
4.2. Design de Ambientes	<i>pág. 79</i>
4.2.1. Definição do conceito expositivo, espaço e ambientes	<i>pág. 83</i>

4.2.2. Cronologia Religiosa	<i>pág. 89</i>
4.3. Design de Equipamento	<i>pág. 93</i>
4.3.1. Módulos Religiosos	<i>pág. 97</i>
4.3.2. Banca da Barbárie	<i>pág. 99</i>
4.3.3. Banca Construção do Templo	<i>pág. 103</i>
4.4. Design Gráfico	<i>pág. 105</i>
4.4.1. Tipografia	<i>pág. 111</i>
4.4.2. Logótipo	<i>pág. 115</i>
4.4.3. Grafismos para Módulos Religiosos	<i>pág. 119</i>
4.4.4. Grafismos para Banca da Barbárie	<i>pág. 121</i>
4.4.5. Sinalética	<i>pág. 123</i>
4.4.6. Conteúdos Interativos	<i>pág. 125</i>
V. CONSIDERAÇÕES FINAIS	<i>pág. 127</i>
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	<i>pág. 137</i>
BIBLIOGRAFIA	<i>pág. 141</i>
ANEXOS	<i>pág. 143</i>

ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1 - Sede da Fundação ADFP e seus utentes e colaboradores	pág. 26
Figura 2 - Utente da Fundação realizando trabalhos em olaria	pág. 26
Figura 3 - Lince Ibérico no Parque Biológico Serra da Lousã	pág. 26
Figura 4 - Museu Espaço (da) Mente	pág. 28
Figura 5 - Parque Biológico Serra da Lousã (urso)	pág. 28
Figura 6 - Templo Ecuménico Universalista	pág. 28
Figura 7 - Fotografia do interior do espaço circular e espiritual do Templo	pág. 30
Figura 8 - Fotografia da fachada do Templo	pág. 30
Figura 9 - Fotografia do altar hindu com três divindades Ram, Sita e Laxman	pág. 30
Figura 10 - Fonte com uma bola de pedra a girar no topo	pág. 32
Figura 11 - Três rochas com uma escultura lembrando o deus Endovéllico dos Lusitanos	pág. 32
Figura 12 - Escultura do Buda	pág. 32
Figura 13 - Fotografia da cruz branca e da espiral de sete voltas que rodeia o Templo	pág. 34
Figura 14 - Fotografia da porta encimada por um triângulo em pedra, com um olho no centro	pág. 34
Figura 15 - Fotografia do queima velas em betão em forma de mãos em prece	pág. 34
Figura 16 - Fotografia da mesa de Igualdade	pág. 36
Figura 17 - Símbolo do Taoismo “Ing e Ang”	pág. 36
Figura 18 - Fotografia da palavra paz surge no pavimento escrita em doze línguas.	pág. 36
Figura 19 - Render 3D das primeiras propostas/ideias para a exposição do Templo	pág. 38
Figura 20 - Turismo Religioso (Santuário de Fátima)	pág. 40
Figura 21 - Render 3D do Templo de Salomão	pág. 42
Figura 22 - Sala espiritual ou reflexão do Templo (paredes curvas)	pág. 54
Figura 23 - Janela para o exterior do Templo com símbolo do Islão (luz difusa)	pág. 56
Figura 24 - Colocação da pedra fundamental no interior no Templo	pág. 58
Figura 25 - Geometria Sagrada aplicada da arquitectura do Templo (fotografia em plano superior)	pág. 60
Figura 26 - Babel Blocks: uma coleção de pequenas figuras de madeira que representam a diversidade étnica e religiosa na cidade de Nova Iorque	pág. 62
Figura 27 - iBelieve, aparelho de reprodução de áudio por Scott Wilson	pág. 62
Figura 28 - Desenho técnico do interior do Templo e início da organização expositiva	pág. 70
Figura 29 - Primeiro esboço do projeto	pág. 72
Figura 30 - Primeiro render 3D do projeto	pág. 72
Figura 31 - Planta do desenho técnico do Templo	pág. 74

Figura 32 - <i>Fotografia de ferramentas necessárias para a aplicação dos grafismos</i>	<i>pág. 76</i>
Figura 33 - <i>Rolos de vinil impressos</i>	<i>pág. 76</i>
Figura 34 - <i>Aplicação da cronologia religiosa (vinil impresso)</i>	<i>pág. 76</i>
Figura 35 - <i>Propostas de ambientes (renders 3D da entrada)</i>	<i>pág. 78</i>
Figura 36 - <i>Propostas de ambientes (renders 3D da divisão entre o bem e o mal)</i>	<i>pág. 78</i>
Figura 37 - <i>Propostas de ambientes (renders 3D do final com banca)</i>	<i>pág. 78</i>
Figura 38 - <i>Tipis dos índios americanos</i>	<i>pág. 80</i>
Figura 39 - <i>Interior da Catedral Gótica Notre Dame</i>	<i>pág. 82</i>
Figura 40 - <i>Primeiro esboço para conceito expostivo</i>	<i>pág. 82</i>
Figura 41 - <i>Desenhos de triângulos com vários simbolismos</i>	<i>pág. 84</i>
Figura 42 - <i>Cronologia religiosa (parte 1)</i>	<i>pág. 88</i>
Figura 43 - <i>Cronologia religiosa (parte 2)</i>	<i>pág. 88</i>
Figura 44 - <i>Cronologia religiosa (parte 3)</i>	<i>pág. 88</i>
Figura 45 - <i>Fotografia da cronologia religiosa (início)</i>	<i>pág. 90</i>
Figura 46 - <i>Fotografia da cronologia religiosa (meio)</i>	<i>pág. 90</i>
Figura 47 - <i>Pormenor da cronologia religiosa</i>	<i>pág. 90</i>
Figura 48 - <i>Primeiros esboços para os módulos religiosos</i>	<i>pág. 92</i>
Figura 49 - <i>Primeiro desenho técnico dos módulos religiosos</i>	<i>pág. 92</i>
Figura 50 - <i>Propostas 3D para os módulos religiosos</i>	<i>pág. 94</i>
Figura 51 - <i>Início da construção dos módulos religiosos</i>	<i>pág. 94</i>
Figura 52 - <i>Continuação da construção dos módulos religiosos</i>	<i>pág. 96</i>
Figura 53 - <i>Interior dos módulos religiosos</i>	<i>pág. 96</i>
Figura 54 - <i>Módulos religiosos finais (vista lado direito)</i>	<i>pág. 96</i>
Figura 55 - <i>Módulos religiosos finais (vista lado esquerdo)</i>	<i>pág. 98</i>
Figura 56 - <i>Desenho técnico da banca da barbárie</i>	<i>pág. 98</i>
Figura 57 - <i>Construção da banca da barbárie a terminar em banco</i>	<i>pág. 100</i>
Figura 58 - <i>Continuação da construção da banca da barbárie</i>	<i>pág. 100</i>
Figura 59 - <i>Banca da barbárie final e ligação dos conteúdos informáticos (pontos de acesso à área técnica)</i>	<i>pág. 100</i>
Figura 60 - <i>Desenho técnico e proposta para o módulo da construção do Templo</i>	<i>pág. 102</i>
Figura 61 - <i>Foto-montagem da proposta para o módulo da construção do Templo</i>	<i>pág. 102</i>
Figura 62 - <i>Proposta escolhida tendo sido feita pelo arquiteto</i>	<i>pág. 102</i>
Figura 63 - <i>Banca construção do templo (final)</i>	<i>pág. 104</i>
Figura 64 - <i>Abcedário da font Idler Detail</i>	<i>pág. 110</i>
Figura 65 - <i>Design gráfico na font Idler a escolhida para o projeto do Templo</i>	<i>pág. 112</i>
Figura 66 - <i>Uma das muitas soluções permitidas com esta família de tipo de letra</i>	<i>pág. 112</i>
Figura 67 - <i>Primeira e segunda ideias para o logótipo do Templo Ecuménico</i>	<i>pág. 112</i>
Figura 68 - <i>Terceira e quarta ideias para o logótipo do Templo Ecuménico</i>	<i>pág. 114</i>

Figura 69 - Quinta ideia para o logótipo e versão secundária e com a logomarca separada do símbolo	pág. 114
Figura 70 - Logótipo final	pág. 116
Figura 71 - Grafismo final do módulo religioso (islão)	pág. 118
Figura 72 - Aplicação dos grafismos dos módulos religiosos	pág. 118
Figura 73 - Módulos religiosos com grafismos aplicados	pág. 118
Figura 74 - Desenho gráfico para a banca da barbárie (parte 1)	pág. 120
Figura 75 - Fotografia do início da banca da barbárie com os grafismos aplicados	pág. 120
Figura 76 - Fotografia da banca da barbárie com os grafismos aplicados	pág. 120
Figura 77 - Fotografia da ilustração do 11 de setembro	pág. 122
Figura 78 - Grafismo “proibido fumar” para a sinalética	pág. 122
Figura 79 - Sinalética final do Templo	pág. 122
Figura 80 - Monitor de 27’ com os conteúdos informáticos da banca da barbárie (Repúblicas do Centro Africanas) a ser utilizado por visitantes	pág. 124
Figura 81 - Monitores com conteúdos informáticos dos módulos religiosos em funcionamento	pág. 124
Figura 82 - Paginação dos conteúdos interativos dos módulos religiosos (hinduísmo)	pág. 124
Figura 83 - Fotografia aérea da evolução da construção do Templo (parte 1)	pág. 126
Figura 84 - Fotografia aérea da evolução da construção do Templo (parte 2)	pág. 126
Figura 85 - Fotografia da evolução da construção do Templo (parte 3)	pág. 126
Figura 86 - Fotografia da evolução da construção do Templo (parte 4)	pág. 128
Figura 87 - Fotografia da evolução da construção do Templo (parte 5)	pág. 128
Figura 88 - Fotografia da evolução da construção do Templo (parte 6)	pág. 128
Figura 89 - Fotografia aérea da evolução da construção do Templo (parte 7)	pág. 130
Figura 90 - Fotografia aérea da evolução da construção do Templo (parte 8)	pág. 130
Figura 91 - Fotografia aérea da evolução da construção do Templo (parte 9)	pág. 130
Figura 92 - Fotografia aérea da evolução da construção do Templo (parte 10)	pág. 132
Figura 93 - Fotografia aérea da evolução da construção do Templo (parte 11)	pág. 132
Figura 94 - Fotografia da evolução da construção do Templo (parte 12)	pág. 132
Figura 95 - Fotografia da fachada da pirâmide com o designer do projeto	pág. 134
Figura 96 - Fotografia da colocação do modelo à escala da pirâmide por debaixo das fundações da mesma (Jaime Ramos e seus netos)	pág. 142
Figura 97 - Fotografia do interior da sala espiritual em construção (andaimes)	pág. 142
Figura 98 - Fotografia do interior do observatório das religiões em construção	pág. 143
Figura 99 - Fotografia da gravação na fachada da palavra “bondade”	pág. 143
Figura 100 - Fotografia no topo da pirâmide (construção)	pág. 144
Figura 101 - Fotografia da montagem da estrutura da aresta da pirâmide	pág. 144
Figura 102 - Fotografia da aplicação da calçada na sala espiritual	pág. 145

Figura 103 - Fotografia da aplicação do busto do deus Endovélico	<i>pág. 145</i>
Figura 104 - Fotografia dos trabalhos de construção nos exteriores	<i>pág. 146</i>
Figura 105 - Fotografia do início da construção da cúpula da sala espiritual	<i>pág. 146</i>
Figura 106 - Fotografia da aplicação e montagem da fonte	<i>pág. 147</i>
Figura 107 - Fotografia do início da aplicação de vinil	<i>pág. 147</i>
Figura 108 - Fotografia da construção do piso e das sete voltas ao redor do Templo	<i>pág. 148</i>
Figura 109 - Aplicação das traduções da palavra paz no chão	<i>pág. 148</i>
Figura 110 - Fotografia do capitel coríntio por aplicar	<i>pág. 149</i>
Figura 111 - Fotografia do início da escadaria do Templo	<i>pág. 149</i>
Figura 112 - Fotografia do puxador em triângulo da sala espiritual	<i>pág. 150</i>
Figura 113 - Fotografia dos percursos envolventes do Templo	<i>pág. 150</i>
Figura 114 - Fotografia dos bancos no pátio dos gentios	<i>pág. 151</i>
Figura 115 - Fotografia de crianças a deixaram a marca das mãos no muro da entrada do Templo (inauguração do Templo)	<i>pág. 151</i>

Nota: Todos os ficheiros digitais correspondentes a esta tese encontram-se no CD

GLOSSÁRIO DE SIGLAS/ACRÓNIMOS

A.C. - *Antes de Cristo*

A.D.F.P. - *Assistência, Desenvolvimento e Formação Profissional*

A.E.C. - *Antes da Era Comum*

D.C. - *Depois de Cristo*

E.C. - *Era Comum*

E.U.A. - *Estado Unidos da América*

HTML - *HyperText Markup Language (Linguagem de Marcação de Hipertexto)*

3D - *Três Dimensões*

INTRODUÇÃO

Paralelamente ao seu eventual interesse específico, o trabalho presente constitui a dissertação que visa cumprir um dos imperativos legais para a conclusão do Mestrado em Design de Produção, do IADE – Universidade Europeia.

A tese tem por objeto o projeto de design realizado por mim no Templo Ecuménico Universalista. Espelhando um conjunto de experiências vividas profissionalmente, foi sobretudo a constatação da originalidade do desafio que me foi colocado, que fez germinar o interesse em realizar uma investigação sobre esta temática. Mais concretamente, após ter sido convidado para participar no projeto do Templo Ecuménico Universalista e ao fim de vários meses de desenvolvimento para o mesmo, surgiu-me a vontade de reflectir e aprofundar mais o papel do meu trabalho, enquanto único designer, no seio deste empreendimento. Assim, considerei que deveria dedicar a presente tese ao trabalho desenvolvido por mim para o Templo para que, através de um estudo e uma análise mais profundos, me pudesse debruçar sob três tópicos investigativos gerais. O primeiro, como não poderia deixar de ser, é qual o meu papel na concepção do Templo Ecuménico Universalista. Neste seguimento, qual a minha importância na equipa técnica do Templo Ecuménico Universalista. E, por último, quais foram as maiores dificuldades sentidas no desenvolvimento do trabalho e respetivas soluções apresentadas por mim.

I. OBJETIVOS

O objetivo geral do presente trabalho é analisar a aplicação do design na projecção de um espaço multi religioso, assim como averiguar a sua coordenação com as restantes áreas do projecto e a sua importância, na concepção geral do espaço. E, ainda, a sua pertinência nesse mesmo projeto. Relativamente aos objetivos específicos, estes passam por pesquisar, conhecer e identificar soluções para o referido projeto nas diferentes vertentes do design, por forma a otimizar e a potenciar a intervenção expositiva do design no Templo. Mais concretamente, como aplicar o design expositivo ao Templo Ecuménico Universalista, através do recurso ao design de ambientes, ao design de equipamento e ao design gráfico, de forma a que todas estas vertentes do design sigam uma linguagem uniforme e compatível entre elas e, ao mesmo tempo, acordes com os conteúdos e conceitos que me foram dados para este projeto. Segue-se, por fim, a estes objetivos, avaliar a empregabilidade dessas mesmas soluções por mim concebidas.

II. METODOLOGIAS DE INVESTIGAÇÃO

Considerando agora a metodologia utilizada no presente trabalho, de acordo com Möller e Wilson (1995), uma metodologia corresponde às opções tomadas a nível estratégico, que incluem a investigação de casos, métodos qualitativos e modelos causais. Por seu turno, os métodos de investigação preocupam-se com os instrumentos de recolha dos dados, método de amostragem, entre outros. Desta forma, ao falar-se de metodologia, considera-se a forma como um investigador responde às questões de investigação. A mesma constitui-se como um guia sobre os métodos de investigação mais apropriados para o estudo em questão (Calder e Tybout, 1999).

O método mais adequado para a análise destes mesmos objetivos será o método de estudo de caso, pois é um tipo de pesquisa que tem como objeto de estudo uma unidade de forma aprofundada, isto é, visa uma maior concentração no todo para compreender o fenómeno na globalidade e não uma particularidade ou diferenciação de outros casos (Meirinhos & Osório, 2010). A essência do estudo de caso é, portanto, tentar esclarecer uma decisão, ou um conjunto de decisões, seus motivos, implementações e resultados (Prodanov & Freitas, 2013). Através desta metodologia, poderei, assim, fazer um estudo profundo e exaustivo da minha intervenção no projeto, de forma a permitir o seu amplo conhecimento e responder aos meus tópicos investigativos.

Por conseguinte, para a realização da presente tese foi necessário recorrer a algumas técnicas de recolha de informação e processos de análise.

Dado tratar-se de um estudo de caso, como mais acima já foi referido, as etapas do meu processo de investigação passaram por:

- 1-Formular o problema e questões de estudo;
- 2-Definir os objetivos a atingir;
- 3-Definir metodologia de investigação e seus procedimentos;
- 4-Recolha de dados;
- 5-Análise e reflexão sobre os dados;
- 6-Levantamento de conclusões a partir dos resultados da análise concretizada.

Quanto aos métodos e técnicas de investigação por mim escolhidos, estes foram a revisão de literatura e a observação participante.

A revisão de literatura efetuou-se com base num processo de levantamento de publicações nacionais e estrangeiras, por forma a situar o problema através da consulta de fontes teóricas e sínteses temáticas (livros, artigos científicos, relatórios, revistas, monografias, entre outros). Esta fase serviu como contextualização e ordenação da realidade empírica, através do levantamento da bibliografia já publicada, para que eu conhecesse o material escrito sobre o assunto de pesquisa e, assim, me auxiliasse no decorrer das pesquisas e na manipulação das informações recolhidas. Foi nesta fase que explorei os principais conceitos e termos técnicos

a serem utilizados e os quais, mais tarde, me apoiaram na interpretação dos dados levantados (Prodanov & Freitas, 2013).

Quanto à observação esta foi participante, dado que o instrumento principal de recolha de dados foi o próprio investigador (Meirinhos & Osório, 2010). É, portanto, uma situação de pesquisa onde o observador e o observado se encontram, dando-se a recolha dos dados no próprio ambiente natural (Santos, s.d.). Estes dados que não servem para verificação de hipóteses, mas sim para a construção de respostas, partindo de um quadro teórico base (Santos, s.d.). Neste tipo de observação o observador tem de se manter crítico, dado que procura interpretações, reflexões e justificações para poder aumentar o grau de conhecimento existente sobre a realidade que estuda. Para além do referido, a observação participante tem por objetivo entender todo o processo/realidade pela própria perspectiva do pesquisador e não somente pelo relato de um participante externo, além de que esta permite uma maior obtenção das informações pertinentes ao observador (Santos, s.d.).

III. ESTRUTURA DO TRABALHO

A construção do conhecimento considerado relevante para a compreensão do objeto definido está organizada em dois planos — teórico e projetual — e está estruturada em quatro capítulos, tradutores do percurso desta investigação. Os primeiros três capítulos têm natureza eminentemente teórica e o quarto, e último, é de natureza projetual.

Assim, o Capítulo I – O Templo Ecuménico Universalista – contém uma perspectiva aprofundada sobre o Templo. Começa por serem referidos alguns dados sobre a Fundação Assistência, Desenvolvimento e Formação Profissional, instituição detentora do projeto. Em seguida, explora-se o surgimento da ideia deste projeto e seu autor. Relativamente ao Templo investiga-se o seu conceito, fundamento, significado, simbolismo, localização, pormenores arquitectónicos, enquadramento no Trivium e sua estrutura interna e externa.

O Capítulo II é dedicado ao design expositivo – área do design que regulariza projetos –, base teórica para o desenvolvimento da parte expositiva, por mim realizada, no Templo. Com base no uso das melhores ferramentas ou suportes ensinadas pela disciplina de design expositivo, o designer consegue ser criativo, e ao mesmo tempo solene, ao expor estes temas de elevada complexidade, susceptibilidade e cariz histórico, sem ofender nenhuma crença religiosa. Explora-se, também, num subcapítulo, a interpretação e a comunicação do património religioso, dado este projeto ser de cariz espiritual. Aí aprofundo, com recurso a estudos de caso nacionais, a necessidade de promover e melhorar as experiências religiosas, para os visitantes, neste tipo de construções, tendo em conta o crescimento do turismo religioso em Portugal e no mundo. Neste sentido, e dada a diversidade de religiões, há que assumir a necessidade de se renovar a atitude atual perante a religião, a comunicação da fé e o correto

entendimento do património religioso.

O Capítulo III incide sobre o design e a religião – tema central do presente trabalho –, a influência do primeiro sobre o segundo desde os primórdios e sua constante evolução e crescente necessidade. Explora-se a capacidade dos designers nesta área, justificando a necessidade destes profissionais ao serviço da religião, dado conhecermos um mundo cada vez mais segmentado e dada a expansão das religiões fundamentalistas. O designer, contrariando os vários obstáculos e dificuldades que atravessam o seu caminho, pode e deve aplicar os seus vastos conhecimentos na construção de objetos e de símbolos, na criação de novas condições visuais, na aplicação de geometrias sagradas, na correta aplicação da luz, entre outros. Devidamente explanadas estas premissas, termina-se o Capítulo com exemplos de aplicações e soluções criativas do design contemporâneo na religião, contrariando-se, assim, a visão deste como um nicho de mercado pequeno e conservador.

O último Capítulo é dedicado na íntegra ao Design no Projeto. Primeiramente aborda-se o geral – teorias de sucesso para design projetual – pistas de intervenção sustentadas que promovem uma ação voltada para o sucesso. Posteriormente, não esquecendo que cada projeto de design é um projeto único, foco-me em todas e cada uma das suas características e pormenores - formas, volumes, cor, textura, luminotecnica, climatização, equipamentos e grafismos -, pois estas conduzem ao seu sucesso singular.

Nesta fase do trabalho, explica-se sobre a responsabilidade que acarreta um projeto para se obterem os resultados esperados, e são continuamente confrontados com orçamentos limitados, exigências dos fornecedores, prazos de produção e datas de entrega.

De seguida particulariza-se no projeto do Templo Ecuménico Universalista, onde é referenciada a necessidade do trabalho da equipa técnica, diálogo interdisciplinar e planeamento profundo, extenso e detalhado, que se inicia com o trabalho de definição espacial e conceptual; a capacidade de entender o espaço e os conteúdos quando estes são esboços, plantas, excertos e ideias; a minha função enquanto único designer no projeto, abrangendo todas as áreas do mesmo - ambientes, equipamento, gráfico, expositivo e multimédia. Referem-se também as dificuldades sentidas ao longo do desenvolvimento do meu trabalho e o conjunto de focos de intervenção e de estratégias adoptadas ao longo do mesmo.

Por forma a explicar melhor todo o meu trabalho neste projeto, este Capítulo divide-se em três subcapítulos, cada um sobre as áreas de design onde recaiu a minha intervenção – design de ambientes, design de equipamento e design gráfico – os quais se iniciam com uma breve indicação teórica, por forma a perceberem-se os objetivos e os modos de funcionamento de cada um, com recurso a exemplos para este projeto religioso específico. Dentro do design de ambientes, há uma referência ao conceito expositivo, espaço e ambientes, mais concretamente uma descrição do Observatório das Religiões (nome dado à área/percurso expositivo), definição do conceito através da simbologia e geometria sagrada e justificação das

escolhas, apoiadas em premissas da cognição humana. De seguida apresenta-se a Cronologia Religiosa – descrição detalhada e justificação do desenho da Cronologia Religiosa, explicação das suas temáticas, textuais, geométricas e ilustrativas.

Temos o segundo subcapítulo designado como Design de Equipamento, neste encontra-se a definição e análise teórica acerca do papel do designer enquanto criador de arte pública e de objetos de quotidiano. São enumerados por pontos todos os equipamentos por mim realizados: Módulos Religiosos, Banca Barbárie e Banca Construção do Templo – soluções definidas com equipamentos, onde se descreve exaustivamente cada crença ou temática e onde se encontram informações, mapas, excertos, símbolos e imagens, sendo estes independentes da estrutura do Templo, o que permite a separação dos temas a gosto do visitante. Também são referidos e justificados os seus desenhos, dimensões e escolhas.

Para último subcapítulo deixei o Design Gráfico, devido à capacidade de elasticidade desta área que acaba por estar aplicada nas áreas anteriormente referidas. É descrita a sua importância na sua definição e contextualização histórica, concluindo que esta é uma área que esteve desde sempre ligada à religião, mas camuflada por outras terminologias. Dentro do Design Gráfico, optei por subdividi-lo, começando pela Tipografia, isto é, descrição da família de letras escolhida para o projeto e sua justificação. Em seguida aparece o Logotipo com a evolução da imagem corporativa por mim desenhada, ideias, conceito, descrição dos simbolismos e justificação. No prolongamento temos os Grafismos para Módulos Religiosos e Grafismo para Banca da Barbárie, uma continuação da descrição dos módulos, mas numa vertente gráfica, ou seja, a descrição e justificação dos elementos, cores, textos, símbolos, texturas e imagens que foram desenhados para o revestimento dos módulos. Em seguida encontramos a Sinalética e a explicação da importância desta ferramenta, suas ideias e materiais e justificação das escolhas finais. Por fim, termino com o ponto Conteúdos Interativos, dado se tratar de uma área do design gráfico com influência da multimédia. Aqui refiro e justifico o seu layout desenhado para os monitores e seus menus, cores, formatação e programação, pois numa era tão tecnológica e digital como a que atualmente vivemos foi necessário o uso de ferramentas virtuais para construir os conteúdos temáticos do Templo.

A concluir, as considerações finais põem em relevo uma síntese integradora dos dados obtidos e fazem uma referência à importância deste trabalho académico.

Se Deus tivesse um profissão, seria designer. - David Carvalho, 2017

I.V. ESTADO DA ARTE

Dado tratar-se do primeiro Templo Ecuménico Universalista do Mundo, facto considerado pela instituição - Fundação ADFP (2016) - e pelos meios de comunicação - Notícias de Coimbra (2017), Correio da Manhã (2015) e Pinto (2016), o estudo preliminar feito teve por base apenas o livro “Deus Natureza” escrito por Jaime Ramos e o estudo realizado por Paulo Mendes Pinto.

Jaime Ramos, mentor do projeto do Templo Ecuménico Universalista, é médico, empreendedor social e empresário. Paralelamente com a sua atividade profissional, teve uma atividade política intensa. Fundou a Rádio Dueça e o jornal Mirante. E é o fundador e o Presidente do Concelho de Administração da Fundação Assistência, Desenvolvimento e Formação Profissional de Miranda do Corvo. Considera-se um homem livre, médico, republicano, social democrata e cristão (Ramos, s.d.).

Em 2015 lançou o livro “Deus Natureza”: um livro, em forma de diálogo com os netos, sobre valores civilizacionais ocidentais e humanistas. É neste livro que expressa pela primeira vez publicamente o seu desejo de criar um Templo multi religioso, dedicado à paz e à tolerância religiosa, em Miranda do Corvo. É este livro que “contém o código que desvenda os segredos do Templo” (Ramos, 2015). Ao longo das suas páginas, o escritor e mentor do Templo discute ideias e refere que ambiciona “construir um templo dedicado à tolerância, à ética e ao amor, a Deus desejado pelo Homem” (Ramos, 2015, p. 91). Mais ainda “O templo que vamos construir será espaço para Deus, tolerante, fonte de amor, fraterno para todos os seres vivos, capaz de aproximar todos os humanos, independentemente do sexo, raça, cor, língua, cultura ou classe” (Ramos, 2015, p.95). Segundo Jaime Ramos tratar-se-ia de “Um templo que, incentivando a fé de cada um, permita viagens ao interior da consciência, em sintonia com a Natureza, com ligação à energia do Universo, um diálogo livre e íntimo com o divino, assente na harmonia e na tranquilidade” (Ramos, 2015, p.105).

É ainda neste livro que se revela que o Templo viria a ter uma área dedicada aos “ódios religiosos” (Ramos, 2015, p. 109), onde cada um pode fazer uma análise “sobre a intolerância, o fanatismo e o fundamentalismo” (Ramos, 2015, p. 109).

Como refere o mentor do projeto “O templo é parte importante do trivium, onde se cruzam outras tríades: a trindade dos cristãos, Pai, Filho, Espírito Santo, o corpo, a mente e o espírito da filosofia, e se respeitem as três grandes religiões monoteístas, irmãs na fé num Deus único.”(Ramos, 2015, p. 116). Afirma também que “A intenção é construir um templo ecuménico, universalista, consciente da evolução de Deus, dedicado à bondade, à ética, à verdade, assente na tolerância e na não-violência, promotor de liberdade, igualdade e fraternidade entre as pessoas, religiões e civilizações” (Ramos, 2015, p. 116). Por fim, destaca-se a vontade do mesmo para que este projeto se torne em “Um templo respeitador de todas as religiões, aberto a todos os religiosos e crentes, sem esquecer, nem se fechar, aos agnósticos e

ateus. Um templo que nos desafie a descobrir o sentido da vida. Um templo que nos revele a Paz” (Ramos, 2015, p.117).

Por forma a concretizar este Templo, com a maior precisão e rigor possível, em 2016 a Fundação ADFP solicitou um estudo ao Professor Paulo Mendes Pinto sobre as várias religiões, questões religiosas, aspetos arquitectónicos ligados à religião, espaço exterior, significados religiosos, factos históricos, espiritualidade, fé, humanidade, barbárie e conflitos religiosos. Foi este documento que serviu de investigação base para o projeto do Templo. Foi, portanto, neste estudo que baseei as minhas pesquisas e o meu trabalho no Templo, para além das informações que ia recebendo nas reuniões de equipa.

Paulo Mendes Pinto é o Diretor da Licenciatura e do Mestrado em Ciência das Religiões na Universidade Lusófona. Embaixador do Parlamento Mundial das Religiões (desde Outubro 2014), é também fundador da European Academy of Religions e do Observatório para a Liberdade Religiosa. Especializado em Mitologia Antiga, dedica parte do seu trabalho à definição do campo disciplinar da Ciência das Religiões e ao Diálogo entre as Religiões e Cidadania. Dirige as entrevistas “Conversas em Religião” onde regularmente se entrevistam importantes personalidades religiosas. Na área da Ciência das Religiões foi o responsável por diversos projetos de investigação (Pinto, s.d.).

V. DIAGRAMA DE CONTEXTO

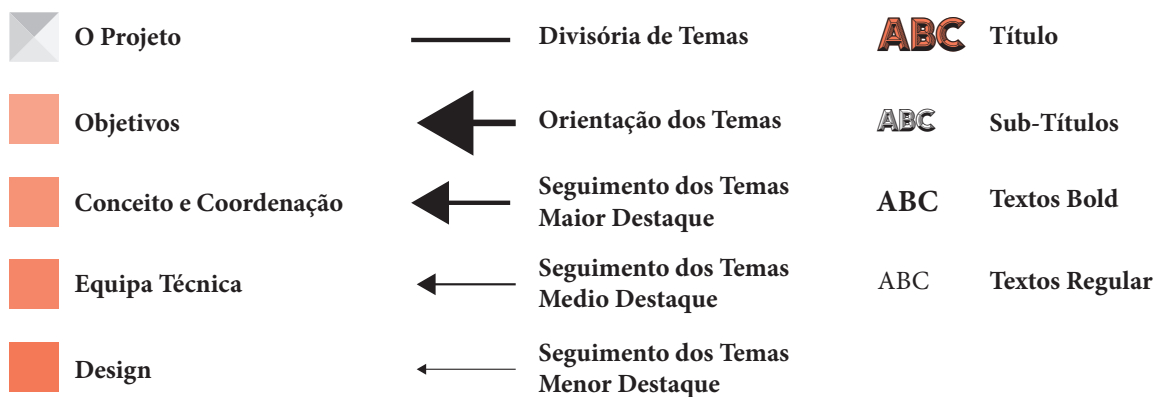
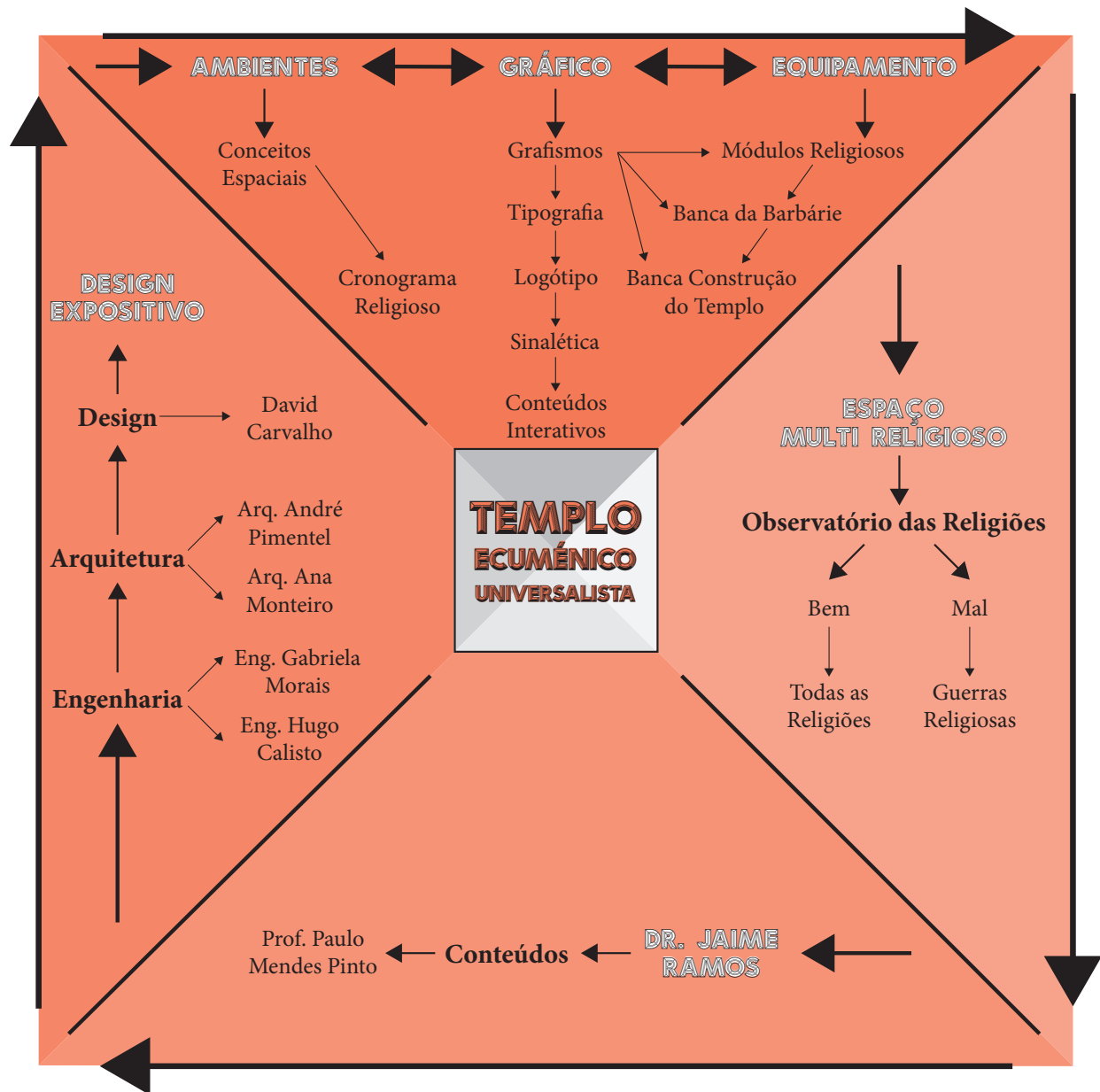




Figura 1 - Sede da Fundação ADFP e seus utentes e colaboradores. (Francisco Pedro, 2014)



Figura 2 - Utente da Fundação realizando trabalhos em olaria. (Francisco Pedro, 2014)



Figura 3 - Lince Ibérico no Parque Biológico Serra da Lousã. (Francisco Pedro, 2014)

CAPÍTULO I - O Templo Ecuménico Universalista

A Fundação ADFP – Assistência, Desenvolvimento e Formação Profissional – é uma Instituição de Solidariedade Social, sem fins lucrativos, com estatuto de utilidade pública, que prossegue a atividade da Associação para o Desenvolvimento e Formação Profissional, nascida em Novembro de 1987 e sediada em Miranda do Corvo.

Investe em pessoas através da criação e inovação de respostas sociais, orientadas para o convívio intergeracional, a integração de pessoas com deficiência, doença mental ou minorias étnicas e promoção do desenvolvimento local sustentado.

O objetivo principal é a solidariedade social contribuindo para a formação de deficientes e doentes mentais, apoiando idosos, doentes crónicos, crianças, jovens, mulheres grávidas ou com filhos, vítimas de maus tratos, refugiados e sem abrigo.

Nos últimos anos a Fundação ADFP tem vindo a dinamizar também várias ações, visando a promoção de valores civilizacionais, com especial incidência na tolerância e respeito pelos diferentes.

Em 2012, a Fundação ADFP apostou na abertura de um Parque Biológico, o qual promove a biofilia e a paixão pela Natureza, ao mesmo tempo que sensibiliza os visitantes para o conhecimento, divulgação e proteção dos nossos habitats naturais, fauna e flora originais. Três anos depois, à entrada do Parque foi inaugurado o Ecomuseu territorial – Espaço da Mente: ecomuseu etnográfico que homenageia a necessidade de liberdade do Homem, que, enquanto espécie, difere das outras pela capacidade de materializar o pensamento.

Tratando-se de uma Fundação cívica, comunitária e filantrópica, e dadas as suas características únicas e inovadoras, a Fundação sentiu que tinha a obrigação de promover valores: se aposta na tolerância, na ideia dos diferentes sempre iguais, se promove a inclusão das minorias e a integração de doentes, é sua obrigação dizer, com firmeza, que ter uma religião não obriga ao ódio, à guerra contra o crente de outra verdade (Ramos, 2015).

Foi neste contexto que a Fundação ADFP avançou com a construção de um Templo Ecuménico Universalista.

Segundo a Fundação ADFP “o Trivium é dedicado à liberdade, igualdade e fraternidade: o Parque Biológico representa o corpo e a igualdade do Homem perante todos os seres vivos; o Espaço da Mente, o desenvolvimento da mente e a liberdade de pensar; o Templo Ecuménico, por sua vez, representa o espírito e a fraternidade, independentemente da fé de cada um” (Pinto, 2016, p. 7).

“O corpo, a mente e o espírito são o triângulo base da vida evoluída até à perfeição da humanidade atual, semelhante ao dogma da Santíssima Trindade, Pai, Cristo, o filho feito homem, e o Espírito Santo” (Ramos, 2015, p. 90).

A construção de um Templo Ecuménico Universalista, num planalto superior ao Par-

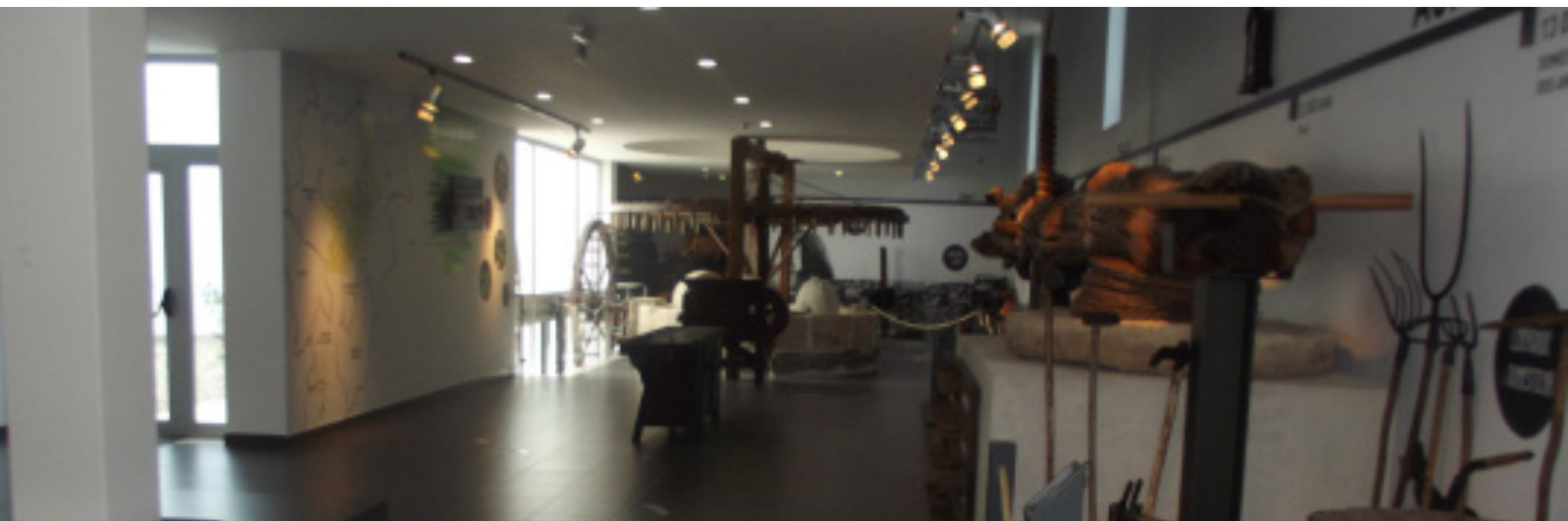


Figura 4 - *Museu Espaço (da) Mente*. (Imagem do Autor, 2015)



Figura 5 - *Parque Biológico Serra da Lousã (urso)*. (Francisco Pedro, 2014)



Figura 6 - *Templo Ecuménico Universalista*. (Marco Martins, 2016)

que Biológico da Serra da Lousã, onde se encontra um antigo marco geodésico, constitui a demonstração desta atitude da ADFP na promoção de uma sociedade mais humanista assente nos valores que transformaram a Europa num melhor local para se viver.

Entendemos que toda a expressão religiosa se faz por simbolismo, a ideia de que Deus habita nas alturas e que na montanha se está mais perto Dele, faz com que todas as religiões tenham montanhas sagradas (Ramos, 2015). Quer o templo, quer o espaço a ele adjacente, tem como objetivo criar um local espiritual propício à reflexão, funcionando como uma espécie de ponto de encontro de pessoas crentes ou não crentes.

Em todo o terreno envolvente ao Templo existem elementos persuasivos e estimulantes para o pensamento espiritual e reflexivo, destacando-se um que conduzirá as pessoas em linha recta até à entrada do Templo, e outros alternativos, mais serpenteados, com “acontecimentos” à medida que são percorridos.

A ligação entre o Templo e o Parque Biológico da Serra da Lousã é importante, esta far-se-á por caminhos pedonais que serão percursos filosóficos, dedicados a pensamentos de génios imortais da sabedoria milenar, oriundos de todas as grandes culturas. No acesso pedonal há, para tal, “frases de filósofos e pensadores para que o esforço da subida seja acompanhado de reflexão espiritual” (Ramos, 2015, p.92), uma descoberta da harmonia de cada um consigo próprio em comunhão com a natureza. Trata-se de um caminhada purificadora, ao encontro da nossa autoconsciência (Ramos, 2015).

O Templo, “ocre, cor que nos remete para os tempos mais remotos da história da humanidade” (Pinto, 2016, p. 1), tem a forma de pirâmide com base quadrangular, seguindo as proporções da razão de ouro (ϕ)¹, e com uma altura de 13,40m, em analogia à altura do templo de Salomão² (Ramos, 2015). “Pirâmide pequena, com arquitetura austera, espartana, onde a espetacularidade cederá em favor da funcionalidade” (Ramos, 2015, p. 91). “Formas simples, geométricas, com forte carga simbólica, em favor de um ideário filosófico que valoriza a espiritualidade do Homem” (Ramos, 2015, p. 92). Construído no cimo de uma colina, “a recortar o horizonte, simbolizando a união entre a terra e o céu, a pureza da Natureza e a harmonia celestial” (Ramos, 2015, p. 92).

Em cada uma das faces da pirâmide está representada uma das três grandes religiões monoteístas: cristã, islâmica e judaica, e, a quarta face, estão gravados no betão três palavras e três letras maiúsculas Bondade (M), Moral (R) e Verdade (J), valores estes tantas vezes esquecidos e deturpados (Ramos, 2015).

De acordo com explicação do mentor do projeto, a face orientada a sudeste, à direita desta, tem impresso no vidro do óculo redondo e gravado no betão, o quarto crescente, símbolo da religião muçulmana. Nesta parede existe uma pedra negra incrustada no cimento, que recorda a existente em Meca. Se imaginarmos uma semi-reta, com início no centro do Templo, passando por esta pedra, encontraremos Meca, a cidade santa islâmica. Na fachada

1. Número de ouro, é uma constante real algébrica irracional denotada pela letra grega ϕ (phi) (PHI), em homenagem ao escultor Phideas (Fídias), que a teria utilizado para conceber o Parthenon, e com o valor arredondado a três casas decimais de 1,618.

2. Foi, segundo a Bíblia hebraica, o primeiro Templo em Jerusalém, construído no século XI a.C.



Figura 7 - Fotografia do interior do espaço circular e espiritual do Templo (Imagem do Autor, 2017)



Figura 8 - Fotografia da fachada do Templo. (Imagem do Autor, 2017)



Figura 9 - Fotografia do altar hindu com três divindades Ram, Sita e Laxman. (Imagem do Autor, 2017)

orientada a noroeste, no vidro e no betão, vê-se o símbolo judaico, a estrela de David. Na parede virada a sudoeste, igualmente nas duas posições, observa-se a cruz, símbolo dos cristãos.

O interior da pirâmide possui um espaço central, circular, e uns esconsos entre o quadrado da base da construção e o cilindro interior.

No exterior, em frente à fachada principal, virada a oriente, uma cruz, de braços iguais, recortada em negativo/vazio, abre uma janela na parede branca. Esta cruz simboliza a necessidade de abrir passagens nos muros que separam os homens ou fronteiras. Recorda também que estamos num território de maioria cristã que, graças ao laicismo, tolera a liberdade da construção de um Templo aberto a todas as formas de espiritualidade ou sagrado pessoal (Ramos, 2015). A cor da parede recorda a cruz branca do hino dos Hospitalários: *avé Cruz Branca*.

Segundo o embaixador do parlamento mundial das religiões - Paulo Mendes Pinto (2016) - orientada a norte a bandeira de Portugal está hasteada num mastro com 15,24m, a altura da Kaaba, centro do islamismo, construção existente em Meca.

A entrada no recinto, espaço exterior, é feita por um portão entre duas colunas de pedra. De cada lado uma parede com duas frases escritas, uma de cada lado do portão: “A paz é a nossa aspiração, o amor a nossa revelação”; “É no teu coração que descobres o caminho para a sabedoria e a compaixão”.

Transposto o portão, sobressai uma escadaria orientada para a entrada da pirâmide e dois percursos pedonais, um pela esquerda e outro pela direita, permitindo acessibilidade a pessoas com limitações motoras.

Os vãos da escadaria possuem todos números ímpares de degraus.

Na escadaria surge um espaço rectangular, com 8,9m de largura e 17,8m de comprimento, exatamente igual às medidas da base do antigo Templo de Salomão (Pinto, 2016).

O pavimento é de calçada em quadrados, brancos e pretos. Lateralmente 15 bancos, sete à direita e oito à esquerda da subida, o mesmo número das “religiões” expostas no interior (Pinto, 2016).

Nos três cantos colunas de pedra cada uma do seu estilo clássico: jónico, coríntio e dórico. A composição deste espaço lembra os templos maçónicos com as três colunas representando a Força, Beleza e Sabedoria.

O Professor Paulo Mendes Pinto (2016) refere também a representação do apelo do Papa Bento XVI (ainda vivo, que é assim, aqui, homenageado) ao diálogo interreligioso aberto aos ateus e agnósticos. Inicialmente o diálogo ecuménico foi circunscrito aos cristãos e suas diferentes organizações religiosas. Posteriormente foi alargado a todas as religiões, mas só com o anterior Papa foi aberto aos ateus, que sugeriu que para quem não desejava entrar nos Templos se poderia dialogar no exterior, no pátio ou adro dos gentios (Ramos, 2015), pois se o diálogo não pode ser feito no interior dos templos, que se faça sob a abóbada celeste.



Figura 10 - Fonte com uma bola de pedra a girar no topo. (Imagem do Autor, 2017)



Figura 11 - Três rochas com uma escultura lembrando o deus Endovéllico dos Lusitanos. (Imagem do Autor, 2017)



Figura 12 - Escultura do Buda. (Imagem do Autor, 2017)

É, portanto, um espaço que lembra a ágora (praça) de uma cidade grega, onde todos temos o dever de dialogar, defendendo ideias, imaginando utopias, com respeito pelas diferentes visões dos outros.

Próximo, à direita de quem sobe, um cubo, com uma bola de pedra a girar no topo, sobre água, onde se lê: “contudo ela move-se”, a célebre frase atribuída a Galileu³. O falso cubo tem a dimensão de 1,524m x 1,219m x 1,067m, ou seja, 1/10 da Kaaba (Pinto, 2016). Segundo Ramos (2015), Galileu Galilei em 1616, há 400 anos, foi proibido pela Inquisição de defender que a Terra se movia em redor do Sol. Em 1633 foi condenado à prisão perpétua tendo escapado à morte por ter negociado e aceite perante a Inquisição⁴ que estava errado. À saída do tribunal do Santo Ofício terá exclamado: “Eppur si muove - contudo ela move-se”.

A presença de Galileu tem como objetivo recordar o positivismo científico e afirmar que nenhuma crença, nenhuma fé, incluindo as certezas científicas, podem silenciar ou travar a permanente busca da verdade pela ciência. Representa simbolicamente a abertura a um futuro absoluto, não prisioneiro de ideologias ou crenças, onde tudo e todas as possibilidades são possíveis (Ramos, 2015).

Todo este acesso central é ladeado por 33 romãzeiras (16+17), árvore simbólica, cujo número é referência aos graus maçónicos⁵ e, indiretamente á idade de Jesus (Pinto, 2016).

No percurso pedonal à esquerda da escadaria encontramos um espaço com o símbolo do Taoismo seguindo-se um altar hindu com três divindades Ram, Sita e Laxman. Depois surge um queima velas, peça com imagem de duas mãos erguidas em prece, construído em betão.

No percurso à direita encontramos três rochas com uma escultura lembrando o deus Endovelico dos Lusitanos que veio a ser adoptado como deus romano com o nome de Esculápio, deus da medicina (Jaime, 2015).

Segue-se uma imagem de Buda e depois uma mesa da igualdade, circular, numa homenagem aos Siks, que incluem nos seus atos religiosos uma refeição partilhada por todos, indiferentes às classes sociais. A mesa possui 13 bancos numa referência simbólica à última ceia de Jesus com os doze apóstolos (Pinto, 2016).

No ponto de cruzamento dos dois caminhos com a escadaria, após o pátio dos gentios, a palavra paz surge no pavimento escrita em doze línguas.

Ao redor da pirâmide uma espiral de sete voltas desafia o visitante a percorrê-la. O piso desta espiral vai-se tornando mais regular em cada volta. Sugere-se que, em cada percurso que fazemos na vida, e dificuldades que enfrentamos, ficamos mais fortes e com um caminho mais facilitado para a perfeição pessoal (Ramos, 2015). Aparecem ainda, inscritos em pedra os sete pecados mortais que nos afastam da inatingível perfeição pessoal. Nestas voltas da espiral evocam-se, simbolicamente, as sete voltas que os crentes muçulmanos fazem

3. Galileu Galilei, físico, matemático, astrónomo e filósofo italiano nascido a 15 de fevereiro de 1564.

4. A Inquisição é um grupo de instituições dentro do sistema jurídico da Igreja Católica Romana, cujo objetivo é combater a heresia.

5. Graus maçónicos é o nome atribuído a uma hierarquia escalonada de evolução dentro dos Ritos existentes dentro da Maçonaria.



Figura 13 - *Fotografia da cruz branca e da espiral de sete voltas que rodeia o Templo. (Imagem do Autor, 2017)*



Figura 14 - *Fotografia da porta encimada por um triângulo em pedra, com um olho no centro. (Imagem do Autor, 2017)*



Figura 15 - *Fotografia do queima velas em betão em forma de mãos em prece. (Imagem do Autor, 2017)*

ao redor da Kaaba, com a Pedra Negra, em Meca (Pinto, 2016).

De acordo com Ramos (2015), entre a espiral e a pirâmide surge na calçada a indicação dos pontos colaterais também com símbolos das três religiões abraâmicas, e o meio da porta, em nordeste, local onde foi colocada, escondida nas fundações, a primeira pedra, em forma de pirâmide.

A entrada da pirâmide faz-se por uma porta cujas paredes laterais, revestidas em pedra, estão molhadas por água que vai escorrendo. Desafia a que as pessoas confirmem, tocando, a existência de água, obrigando ao ato de secar esfregando as duas mãos. Constitui um gesto simbólico de limpeza e purificação antes da entrada, simbolismo comum a várias religiões (Ramos, 2015).

Transposta a entrada surge uma nova porta encimada por um triângulo em pedra, com um olho no centro. Esta imagem, sugerindo a figura do Grande Arquiteto do Universo⁶ existente nos templos maçónicos e, por exemplo, na nota de 1 dólar americano. Invoca igualmente a imagem de muitas igrejas cristãs com a Santíssima Trindade.

O interior do Templo, como mais a frente irá ser descrito, é igualmente simplista, com uma sala circular ao centro do edifício com uma cúpula semi esférica que será o espaço de reflexão e culto propriamente dito. O espaço sobrance, exterior à sala, entre o círculo e os lados inclinados da pirâmide, é uma zona expositiva fazendo alusão às várias guerras religiosas da humanidade ao longo dos tempos, onde estão expostos os ódios religiosos, bem como as palavras bem intencionadas de todas as religiões. É um desafio à racionalização sobre a intolerância, o fanatismo e o fundamentalismo.

É desejo do criador do projeto que cada um de nós, neste espaço espiritual, faça a sua oração ou meditação, de acordo com a sua fé (ou falta de fé) e reflita sobre si e sobre a humanidade (Ramos, 2015).

Segundo o mesmo, não estamos num Templo propriedade de uma religião ou possuidor de um código moral que queira impor. Esta sala espiritual não é um espaço de imposição de uma Verdade. É antes local de liberdade e libertação, libertação das certezas relativas à religião (Ramos, 2015). Um sítio onde se respeitam os crentes das certezas, do teísmo ao ateísmo, e os que duvidam e procuram a sua verdade. Espaço para o Divino de cada pessoa. Permissão de momento de encontro com o Sagrado de cada um.

Neste Templo a mensagem é uma simples pista para que cada indivíduo encontre o seu Caminho, como sugerem o labirinto ou as irregularidades das voltas da espiral. Pretende-se que ao sair, cada visitante, vá mais rico com a sua reflexão. Como se, cada peregrino descobrisse o seu próprio significado, as respostas para a pista das letras gravadas na fachada.

As religiões defendem valores e princípios que, mesmo podendo ser contestados, têm como objetivo melhorar a humanidade e cada um de nós. Todas as religiões se consideram detentoras da Verdade da sua fé e todas promovem o amor entre os fiéis. Verdade, Bondade

6. Grande Arquiteto do Universo, segundo algumas religiões e sistemas de crenças seria o principal Criador do universo, principalmente do mundo material (demiurgo) independente de uma crença ou religião específica.



Figura 16 - Fotografia da mesa de Igualdade. (Imagem do Autor, 2017)



Figura 17 - Símbolo do Taoismo “Ing e Ang”. (Imagem do Autor, 2017)



Figura 18 - Fotografia da palavra paz surge no pavimento escrita em doze línguas. (Imagem do Autor, 2017)

e Moral são constantes de todas as religiões (Ramos, 2015).

No entanto, segundo Ramos (2015), a noção da Verdade, da fé de cada um, tem levado ao fundamentalismo e à intolerância. O amor pregado aos fiéis é convertido em ódio aos outros. Os grandes crimes da Humanidade foram originados por guerras religiosas, com milhões de vítimas, quando as religiões deviam ser promotoras de amor e tolerância. Não podemos confundir a vontade de Deus com a ordem moral criada pelas igrejas (Ramos, 2015). Os normativos eclesiásticos, os dogmas das igrejas são criações de pessoas, de hierarquias sucessivas, que visam manter o seu poder e privilégios. Esta é a razão da violência, intolerância, fanatismo e ódio aos outros, e que em nada corresponde à vontade de Deus.

As religiosidades deviam proteger a Terra e o Universo, valorizar a Natureza e todas as formas de vida, criar homens justos e promover sociedades humanizadas, que valorizem sete palavras: amor, verdade, ética, justiça, liberdade, igualdade e fraternidade.

O Templo é, assim, um espaço para Deus, tolerante, fonte de amor, fraterno para todos os seres vivos, capaz de aproximar todos os humanos, independentemente do sexo, raça, cor, língua, cultura ou classe (Ramos, 2015, p. 95). Será um lugar sagrado para se orar ao divino de cada um de nós. Mostra, também, que o fanatismo das religiões tem gerado os maiores crimes cometidos pela Humanidade, ao longo dos séculos.

O objetivo de Jaime Ramos, seu mentor, não é criar uma religião nova ou uniformizar o espírito do sagrado. Pretende-se, apenas, criar um monumento arquitetónico, espiritual, que promova a tolerância e o respeito por todas as religiões. Não há segredos nem intenções secretas. “Tudo é claro e transparente na sua simbologia e no objetivo de promover a paz. O único mistério que residirá no templo é Deus.” (Ramos, 2015, p. 111).

As religiões são criações humanas e, por essa razão, são finitas: tiveram início numa determinada fase do pensamento humano e progrediram com a evolução do conhecimento. Terão certamente um fim. Por sua vez, a fé, o sentimento do sagrado e do divino, é algo que é inerente ao Homem, que é eterno: a fé durará enquanto houver Humanidade (Pinto, 2016).

Pelo exposto e citando os autores, trata-se verdadeiramente de “um Templo ecuménico, universalista, consciente da evolução de Deus, dedicado à bondade, à ética, à verdade, assente na tolerância e na não violência, promotor da liberdade, igualdade e fraternidade entre as pessoas, religiões e civilizações. Um templo respeitador de todas as religiões, aberto a todos os religiosos e crentes, agnósticos e ateus. Um templo que nos desafie a descobrir o sentido da vida. Um templo que nos revele a paz” (Ramos, 2015, p. 116 e 117).

Indubitavelmente que este é o primeiro Templo construído com um objetivo ecuménico, universalista, aberto a todos os crentes, de todas as religiões, incluindo ateus. O lançamento da sua primeira pedra foi a 11 de Setembro de 2015 e a sua inauguração, um ano depois, a 11 de Setembro de 2016. A escolha destas datas constitui um memorial ao atentado às torres gémeas em Nova Iorque, em 2001, e eterniza uma homenagem a todas as vítimas da barbárie gerada por fundamentalismos intolerantes, ao longo dos séculos.



Figura 19 - *Render 3D das primeiras propostas/ideias para a exposição do Templo. (Imagem do Autor, 2016)*

CAPÍTULO II - Design Expositivo

O Design expositivo é uma disciplina ou área do design que regulariza projetos, normalmente públicos, de carácter expositivo ou museológico. Entre uma atitude projetual, bem como sistemas de comunicação multidirecional, com objetivos sensoriais, definindo ou definido por um espaço, que nele transforma o produto ou conteúdo na sua demonstração ou aplicação.

Estuda, ainda, a percepção humana aliada às ferramentas de comunicação gráfica para uma melhor cognição do observador, “prendendo-o” no espaço, imaginação e reflexão sobre as matérias. Pode ser algo planeado na duração expositiva, cronometrando uma boa harmonia entre duração e permanência do espaço, para poder oferecer uma melhor contemplação ao sujeito observador.

A exposição pode ser considerada, como todo o design, uma arte em que o palco e o espaço cénico é onde interagem os códigos comunicativos, articula a sintaxe da imagem global e nela cronologicamente o evento se experimenta, vivendo-o de forma intensa ou ligeira, temporal ou efémera.

Um dos espaços públicos que importa reforçar neste trabalho são os museus, pois grande parte do meu trabalho no Templo prendeu-se no espaço museológico do mesmo.

Ora foi nos Estados Unidos da América, com a consolidação de um sistema democrático, que se promoveu a concepção de um museu como uma instituição pública e social, a qual tinha como o fim a formação e o ócio (Rico, 1994). A sua função era para a ser apenas o benefício público com carácter pedagógico e formativo. Passam, aqui, a ser de acesso a toda a sociedade, com um desenho que permita ser assimilado facilmente. Criaram-se, para isso, departamentos didáticos, programas, catálogos e passaram a haver preocupações de carácter explicativo e educacional (Rico, 1994).

Segundo Rico (1994), atualmente estamos a atravessar um novo conceito expositivo dentro do museu, com mudanças muito intensas: a obra de arte é diferente, a sua contemplação exige cada vez maior atenção e atividade por parte do espetador, e as composições destas são cada vez mais complexas, havendo necessidade de se complementar com textos e diversa documentação. O designer tem, portanto, outra atitude, querendo que a sua obra cumpra uma série de requisitos mínimos, seguindo diretrizes básicas de ordenação. O auge do design faz com que todos os objetos que rodeiam esta atividade estejam pensados e executados ao mínimo detalhado e com certa dignidade.

Por sua vez, a arquitetura de hoje também oferece outros materiais e novas formas de construção mecânica e rápida.

Todos estes ingredientes, tanto em ideias como em possibilidades técnicas levam, claramente, à mudança.



Figura 20 - *Turismo Religioso (Santuário de Fátima)*. Encontrado em <https://turismoreligioso.comportugal.com>, a 2 do Setembro de 2017

Deste modo, o designer tem de se preocupar com a forma de chegar mais rapidamente ao público em todos os certames ou exposições. Para isso tem de analisar todas as propostas relacionadas com os departamentos de tipografia, publicidade, grafismo, etc. A exposição tem de chegar ao público de uma forma imediata (Rico, 1994).

Pelo exposto, e segundo Rico (1994), a concepção de um museu, seja novo ou reabilitado, tem de ter em conta três directrizes:

1 - desenvolvimento dos três processos: projeto museológico (expressa as necessidades de conservação das obras e optimização do funcionamento do edifício); projeto museográfico (desenho espacial com todos os requerimentos); e projeto expositivo (definição do diálogo final entre obras e espaço);

2 - trabalho em equipa desde os sociólogos, historiadores, arquitetos, designer e construtor - todos os que realizam o projeto museológico têm de trabalhar conjuntamente. A junção, a reflexão, a prudência e o talento é a receita chave;

3 - prioridade do projeto expositivo – o modo de expor é o que mais define a qualidade de uma visita, mais que a própria arquitetura ou a própria coleção.

2.1. INTERPRETAR E COMUNICAR O PATRIMÓNIO RELIGIOSO

Portugal, como é sabido, tem um vasto património histórico, arquitectónico e artístico. Mas para além dos museus existem outras áreas de atuação do design expositivo, com princípios muito semelhantes aos acima referidos – o património religioso. A diversidade de recursos religiosos e culturais existentes no país é determinante para a valorização e diferenciação do destino e constitui a base de propostas de consumo únicas no país. Provado está que o turismo religioso e de cultura é a motivação primária de 15,4% das viagens de lazer realizadas pelos europeus, representando 36,6 milhões de viagens na Europa em 2010 (Monteiro, 2013). Segundo o mesmo autor, prevê-se um crescimento anual de 4% nos próximos anos. Monteiro (2013) considera que, ao tornar-se um recurso turístico, o património religioso precisa de ser explicado ao visitante, pois:

- . promove a compreensão do significado dos lugares, dos eventos, e dos objetos, junto dos visitantes, tornando-os mais receptivos a cuidar do recurso que identificam como valioso;
- . melhora a experiência dos visitantes, resultando em estadias mais prolongadas e visitas repetidas;
- . ajuda as comunidades locais a melhor compreenderem, identificarem e preservarem o seu património religioso, levando assim a potenciais benefícios económicos.

Neste seguimento, e de acordo com o mesmo autor, o património religioso faz parte integrante da nossa cultura e desempenha um papel integrante em Portugal, essencial para o desenvolvimento do turismo. Para tal, há que usá-lo bem, cuidá-lo ainda melhor e seguir as



Figura 21 - *Render 3D do Templo de Salomão*. Encontrado em <https://www.youtube.com/watch?v=1PMcxKAY-osI>, a 2 do Setembro de 2017

boas práticas de interpretação deste património. Como já foi referido em relação aos museus, a interpretação do património religioso contribui para uma melhor compreensão e fruição da experiência turística, bem como para a valorização do próprio património. Interpretar é sobretudo um processo de comunicação que acrescenta valor à experiência. É mais do que informar. É revelar o significado do património, despertar emoções e estimular a curiosidade, utilizando variados meios para orientar a visita e realçar elementos e características não perceptíveis que valorizam e enriquecem lugares, eventos e objetos (Monteiro, 2013).

Considerando a crescente importância do património religioso como dos principais recursos turísticos e culturais em todo o mundo, a ausência de uma estratégia de atuação tem levado ao desenvolvimento das recomendações para a formação especializada daqueles que trabalham em templos religiosos. Compreender o culto, saber ler o espaço e sentir a beleza da arte, descobrindo a mensagem intrínseca em cada monumento e nas suas obras.

Cada monumento é um convite a uma experiência única de fé, com uma linguagem própria que deve ser redescoberta, ensinada e aprendida. A experiência que cada oferece é, pois, única e irrepetível, uma experiência que pouco ou nada temos aproveitado, transmitido e partilhado junto de todos quantos visitam os nossos templos. Para que se converta num instrumento ao serviço da missão da igreja, é preciso compreender a sua finalidade.

Os templos, com tudo aquilo que encerram, não são efetivamente museus, e menos ainda depósitos de tesouros valiosos. Os objetos não são meramente decorativos, apenas num contexto estudado assumem pleno sentido (Monteiro, 2013). A visita a um templo religioso deve ser maximizada com visitas pedagógicas, exposições temáticas, guias de interpretação e, acima de tudo, apoiadas numa correta leitura das peças na sua função e mensagem. Pois quem visita um templo religioso ou participa numa celebração religiosa não pode deixar de se interrogar e de perceber o significado e o sentido daquilo que vê.

O carácter da igreja sempre justificou o natural desejo de que, pela especial imponência e beleza, se distinguisse dos edifícios comuns, assumindo uma carga simbólica que não pode dispensar a participação das artes, desde a arquitetura às artes decorativas (ourivesaria, cerâmica, têxteis, etc), passando pelas artes visuais - pintura e escultura - e pela própria música (Goulart, 2014).

Segundo Goulart (2014), quando se trata de interpretar e comunicar o património religioso, o entendimento dos objetos é parte integrante de uma abordagem alargada que abarca um conjunto de ações e de olhares sobre o espaço, os objetos, a devoção e os símbolos, a arte e muitos outros aspetos do mundo religioso. Este entendimento ajuda, portanto, a eficácia da visita. No entanto, as visitas ficam-se geralmente pela arquitetura ou por algum património integrado, como retábulos ou frescos. E quando entra algum património móvel fazem-se apenas considerações históricas e artísticas, sendo geralmente ignorada a sua função e, assim, perde-se parte fundamental do contexto e do dito entendimento dos objetos.

De acordo com Goulart (2014), a base para um correto entendimento do património

passa por:

- saber ver um objeto, saber olhar para descrever. Atenção ao geral, cuidado ao pormenor, ver o que identifica e o que o distingue. Tal tarefa exige atenção concentrada.

- olhar sem preconceitos. Por vezes no primeiro olhar desvalorizamos um objeto e, após uma observação mais cuidada e pormenorizada, chegamos à conclusão contrária. Temos de nos deixar interrogar pelo objeto, criar empatia com ele pela sua forma, matéria, função, relações e contexto.

- respeito pelo objeto, ou seja, ver os objetos pelas pessoas e para as pessoas. São os instrumentos vivos ao serviço da fé, é necessário vê-los em função do seu objetivo.

Em conclusão, para entender os objetos adstritos ocultos como instrumentos vivos ao serviço da fé, temos de ver para além das suas possíveis características histórico artísticas, o fundamento e o contexto da sua função e do seu uso sacro.

Pelo acima exposto, uma visita não pode, ou não deve pelo menos, resultar num mero percurso, numa passagem sem procurar valores e fórmulas para a ética e património. Convmém, também, recordar que um templo não é um museu, nem um espaço de manifestações excéntricas (Gourlart, 2014). Conhecer as funções, os significados e os ritos é absolutamente necessário para que se estabeleça uma verdadeira dimensão do espaço - tudo menos reduzir o local a um circuito museológico onde se observa um conjunto de objetos inertes, não se fruindo da valiosa lição de cultura que o património oferece (Gourlart, 2014).

Confrontado com os lugares, os objetos e materiais, o observador é obrigado e compreender e reinterpretar com a sua história. Ao visitar o local de culto, os indivíduos reparam experiências semelhantes perante o culto, mas levam consigo aprendizagens culturais que lhe permitirão, mais tarde, confrontar-se na sua relação com o património de forma mais enriquecedora. Este autor defende que cabe pois ao historiador, aos designers e aos outros profissionais das ciências do património, bem como ao guias intérpretes, fornecer recursos e elementos interpretativos acessíveis a todos os que queiram fazer parte de uma visita lógica e participativa e conhecer a nossa herança cultural e religiosa. Dado tratar-se de uma comunicação de massas, um público alargado e muito distinto, a atuação do designer pode passar por informar e orientar o visitante sobre o funcionamento e utilização dos serviços prestados e assegurar um apoio efectivo na localização, exploração e pela criação dos recursos de informação disponibilizados nos mais diversos suportes, tais como de folhetos explicativos/interpretativos do património em questão, identificação com recurso a pequenos resumos junto das peças artísticas/históricas, equipamento multimédia com aspectos sobre as peças e património, espaços museológicos, mapas de orientação da visita, sinalética, ilustrações, grafismos, tratamento de imagens e desenvolvimento de uma linguagem visual homogénea.

Hoje, dada a complexidade e variedade de religiões no mundo, é urgente uma renovação de atitude, sendo essencial o papel dos designers para comunicar na fé e entre religiões.

CAPÍTULO III - Design e Religião

Os designers enfrentam hoje em dia desafios que levantam questões sem precedentes relacionadas com os valores e a ética.

A missão do designer já foi, portanto, mais simples do que é hoje em dia e, a sua responsabilidade, mais fácil de definir. No passado o atual trabalho do designer era executado por profissionais cuja principal missão era decorar ou dar forma a produtos, limitando-se à forma visual e à sua função mecânica. Atualmente, confrontado com a crescente complexidade do contexto em que o produto se insere, os designers devem pensar mais profundamente sobre o futuro, tomando maior consciência do papel que desempenham no presente. Deste modo autores como Margolin (2014) consideram que os designers necessitam, assim, de sistemas de alerta que os avisem, com antecedência, acerca das tendências sociais que poderão ter influência naquilo que desenham, bem como de ferramentas intelectuais que lhes permitam refletir sobre o significado dessas tendências e das suas implicações éticas.

O futuro que enfrentamos implica profundamente os designers, dado o seu trabalho atravessar muitas áreas. Eles são, de facto, agentes com capacidade de produzir o contexto dos produtos e dos serviços em que vivemos. Devemos então responsabilizar os designers, menos parcialmente, pelo facto de este contexto não elevar ou afirmar o potencial e o bem-estar da humanidade, o que coloca em relevo a questão de como conceber uma ética do design que possa sugerir direções humanamente satisfatórias para o trabalho futuro.

Pelo acima referido, o design atravessa atualmente um momento de mudança: outrora era conhecido apenas pela criação da aparência visual dos produtos, hoje começa a ser reconhecido também pelo seu trabalho no que diz respeito ao design de serviços e de organizações, incluindo agências governamentais ou estruturas virtuais complexas, como as redes sociais. Está a crescer a olhos vistos o reconhecimento de que o design pode abranger uma esfera muito mais ampla do que outrora.

Segundo Margolin (2014), a crise atual, a rápida expansão da população, a ascensão de religiões extremistas e a ameaça da guerra nuclear, deixou o mundo num estado precário. Deste modo o autor questiona: Onde os políticos falharam poderão os designers vir a desempenhar um papel relevante? Poderão estes fazer do mundo um lugar onde sejam honrados os direitos, onde se partilhe uma solidariedade coletiva e se enfrentem os problemas globais com verdadeira resistência e capacidade? Talvez não seja realista que os designers vão salvar o mundo, mas faz sentido que o design, quando praticado com consciência e ética, é uma das ferramentas mais poderosas que humanidade possui (Margolin, 2014).

A missão de cada designer pode, assim, dividir-se em várias fases distintas: primeiro o designer deve compreender as suas próprias capacidades, depois deve imaginar como essas capacidades se poderão cruzar com as de outras pessoas; finalmente, deve descobrir quais as situações que requerem a intervenção do design. Se as suas ideias forem arrojadas e as suas

visões positivas, é muito provável que encontre os recursos necessários para fazer a diferença. A par disto há que empreender um poderoso esforço para convencer a opinião pública de que os designers precisam de mais recursos para fazer um trabalho fundamental (Margolin, 2014).

No seguimento desta ideia, segundo o mesmo autor, foram lançados apelos aos designers no sentido de um maior envolvimento social, mas nunca revestidos de tanta urgência como agora. Esforcemos por relançar essa visão de um mundo melhor, bem como uma convicção que os designers possuem a capacidade de contribuir, em grande escala, para o construir.

Mais concretamente, o *modus operandi* dos designers – quer que no que diz respeito ao que estes realmente fazem, quer ao que se propõem fazer – representa um dos meios mais eficazes para mudar o mundo. Vivemos rodeados pelo trabalho de designers que se foram moldando de acordo com objetivos específicos e que constroem uma base de reflexão acerca de como nos podemos sentir inspirados a agir e acerca daquilo que poderemos efetivamente chegar a alcançar quando todos estes elementos trabalharem em concordância (Margolin, 2014). Aí o design torna-se uma atividade produtiva que conduz a uma ação positiva. Mas quando tal não acontece, o design torna-se um obstáculo a essa mudança significativa.

Pelo exposto, como criador de modelos, protótipos e propostas, os designers ocupam um espaço dialético entre o mundo que é e o mundo que poderia ser (Margolin, 2014). Informados pelo passado e pelo presente, a sua atividade está orientada para o futuro. Operam em situações que requerem intervenção e possuem a capacidade única de transformar cada intervenção em formas materiais e imateriais (Margolin, 2014). São estes profissionais que criam os artefactos a serem utilizados no mundo social.

Segundo este autor, visualizar o futuro é um empreendimento problemático, dada a disparidade de visões antagónicas que descrevem o mundo como o mundo poderia ou deveria ser, o que coloca os designers e as profissões ligadas ao design numa situação: os designers possuem competências únicas para dar forma a planos e propostas, mas carecem de cenários sociais amplos e coerentes que conduzam o seu trabalho. Os designers devem, então, procurar a autonomia e usá-la, se possível, para fins sociais e ambientalmente produtivos, enfrentando o mundo que se está a tornar cada vez polarizado, como é o exemplo gritante da religião fundamentalista contra humanismo secular.

Mais concretamente em relação à religião, a relação íntima entre o homem e objetos é a maior evidência da sociedade contemporânea quando comparada com as sociedades do passado. Esta relação já não é apenas uma questão de uso, ferramentas ou necessidades, mas tornou-se uma questão de desejo (Lucchio, 2009).

Segundo Lucchio (2009), hoje em dia assistimos à descoberta de valores religiosos na sociedade contemporânea, aquilo a que sociólogos chamam “economia da religião”. Mais especificamente, a visão económica da religião não move apenas a profunda expressão huma-

na, mas também uma prática que necessita de objetos para acompanhar, conduzir e facilitar a experiência.

Sem dúvida que essa esfera de consumo tornou-se numa campo de atuação para os designers, onde podem experimentar objetos com diversos significados e simbologias, pertinentes questões estéticas e comportamentos associados. Mais ainda, cria-se um novo papel na esfera do design – design na religião – como um novo produto no consumo da espiritualidade, essencialmente virado para as religiões monoteístas: católica, judaica, islâmica (Lucchio, 2009).

Na sociedade contemporânea estamos sujeitos a condições sensoriais visuais e de informação híper-estimulativas, daí que queiramos mais e mais libertar dessa condição. No entanto, a nossa sociedade tem dificuldade em se expressar sem este bem. Mais ainda, este mercado híper-estimulativo leva a demanda de diferentes estímulos dos objetos, estímulos estes que influenciam a nossa experiência racional e cognitiva de uma forma tão intensa, tornando-se mais fácil convertê-las em experiências sensoriais do que racionais.

Assim, os designers não podem ser simplesmente quem apresenta propostas: têm de ser receptores criativos que consigam construir qualidades subjetivas que sejam percebidas pelos consumidores como respostas às suas necessidades íntimas de emancipação dos desejos materiais (Lucchio, 2009).

Segundo Lucchio (2009), relativamente à evolução histórica e artística, a religião foi o mais importante, sendo quase o único campo até à idade moderna de expressão da atividade do design. Mas a secularização da sociedade ocidental modificou a relação entre a arte e a religião transformando-a em apenas um possível campo de atividade. Até então a atividade arquitectónica só produzia obras relacionadas com a religião, sem dignidade estética, muito anónimo ou muito excêntrico. Também se verificou a que a produção de equipamento sagrado não tinha regras de acordo com os padrões históricos. Resumidamente pode-se falar de uma espécie de apatia sem debate cultural e estético.

O Homem desde cedo, no percurso da História, vive em comunidades, criando estruturas ou aproveitando estruturas naturais existentes para viver e subsistir. Nesse seu percurso de descoberta e de adaptação ao mundo, com a evolução da ciência, da arquitetura, do urbanismo, da arte ou da medicina, por exemplo, com as mais-valias e inventos que daí advieram, a sua vida tornou-se mais cómoda, com melhores condições. Durante este progresso houve sempre factos que o homem não soube explicar, em que o transcendente, o que não é deste mundo, ganha uma dimensão tal que o leva a acreditar que há algo superior ao Homem, uma entidade sobrenatural, um ou vários Deuses consoante as culturas (Guardini, 2012).

O nascimento da religião foi descrito como uma necessidade humana de dar significado aos ditos eventos que aconteciam fora da intervenção humana (doenças, mortes, fenómenos naturais). Deste modo podemos considerar a religião como uma resposta às necessidades psíquicas. Hoje a economia da religião é mais do que a relação Homem/fé, mais

sim uma relação de procura/oferta, onde as instituições religiosas são uma espécie de fábricas de serviços que respondem à necessidade humana congénita de significados (Lucchio, 2009).

Vivemos num mundo multicultural e de consumismo onde as linhas entre religião, entretenimento e saúde são turvas: temos restaurantes com temas budistas; spas que prometem uma cura meditativa e um guia espiritual; locais de adoração em todo o lado... Apesar da nossa sociedade estar assente em influências seculares, há, hoje, uma desvalorização da fé e do sagrado (Kantor, 2007).

Desde sempre a arte foi considerada uma via primária para nos ligar à espiritualidade. Mas, como já foi referido, os tempos mudaram e a arte é vista de uma forma muito mais materialista, que serve para nos entreter e materializar experiências estéticas. A arte de hoje subordina-se às necessidades e vontades do mercado, ao gosto dos clientes e à visão artística do momento. Corremos o risco de perder a capacidade de ver a arte como algo mais que um meio para reconectar com a espiritualidade: este é o humilde poder da arte sagrada (Kantor, 2007).

Kantor (2007) afirma que os designers gráficos, ao servirem a religião, têm a responsabilidade de recuperar esta arte sagrada: eles mostram-nos que através de criação nós experienciamos, e que o espiritual nos encontra e toca através da criação. Os designers gráficos têm de aproveitar a oportunidade, como artistas, para participar em expressões humanas de amor a deus. O design gráfico, quando praticado nestes módulos, pode ser considerado como arte gráfica.

Os designers gráficos que estão incumbidos da missão de transmitir mensagens religiosas têm, por conseguinte, a responsabilidade fantástica de abrir os olhos ao mundo, o qual está muitas vezes cego para a beleza e divindade do cosmos.

Há, então, uma área de atividade do design mais ligada à perceção individual de satisfação que reflete, de acordo com a personalização dos objetos, tendo em conta experiências mais íntimas e necessidade emocionais (Lucchio, 2009). Pretende-se, portanto, observar o papel do designer na definição do espaço religioso, bem como a influência deste na definição de espaço religioso (Guardini, 2012).

O objetivo da arte consiste precisamente em revelar a imagem da natureza Divina impressa no criado, mas oculta nele, realizando objetos visíveis, como sejam símbolos do deus invisível. Numa arte assim concebida o artista não pode deixar-se guiar pelas suas próprias inspirações; o seu trabalho não consiste em exprimir a sua personalidade, mas em procurar uma forma perfeita que corresponda a protótipos sagrados de inspiração celeste. A arte é sacra, não pela intenção, subjetiva, do artista, mas pelo seu conteúdo artístico, o qual não passa do conjunto de visões correspondentes no domínio de formas sensíveis, a leis cósmicas que exprimem princípios universais (Hani, 1998).

Hani (1998) considera que o carácter essencial da arte sacra é ser simbólica, ou seja, em traduzir através de imagens polivalentes as correspondências que une a diversas ordens



Figura 22 - *Sala espiritual ou reflexão do Templo (paredes curvas)*. (Marco Martins, 2016)

de realidade, em exprimir, através do visível o invisível e de a ele conduzir o Homem. Nesta perspetiva uma igreja não é simplesmente um monumento; é um santuário, um templo. A sua finalidade não é apenas reunir fiéis, mas criar para eles um ambiente que permita a Graça sua maior manifestação, pois consegue canalizar para o interior o fluxo das sensações, dos sentimentos e das ideias. O templo constitui a mais prodigiosa encantação que o homem pode encontrar para tomar consciência da descida da Graça, a epifania do espírito à corporeidade.

De acordo com Hani (1998), todos os templos se cingem ao esquema da cúpula e do cubo. A cúpula ou abóbada sobrepõem-se ao cubo da nave, como o céu físico está “situado” sobre a terra, razão pela qual antigamente a maior parte das abóbadas estavam pintada de azul e pontilhada de estrelas. Seguindo a vertical que sobe do pavimento até a abóbada, segundo um movimento inverso ao que precedia o ritmo da fundação, passa-se do cubo para a esfera, ou seja, do estado terreno para o celeste. Ao deslocar-se nessa direção, o olhar do fiel encontra aí o símbolo da sua ascensão espiritual. Assim, o dinamismo interno do templo serve de suporte e guia para oração e meditação. A linha vertical é a direção do céu. É para o alto que erguemos os olhos para orar, que elevamos a hóstia para oferecer e do alto que desce a chuva sobre a terra.

Guardini (2012) acrescenta que a igreja é vista como um lugar sagrado, em que todos os elementos são pensados pela carga simbólica que têm, desde a torre que alberga a capela batismal, à parede curva que segundo ele simboliza Cristo a encarnar no seio da Virgem Maria, ao altar que se fecha com duas portas de luz. Esta igreja não se fecha à misticidade, mas não chega a ela através do desenho de um espaço sombrio ou de grandes vitrais, mas através de pormenores ou da relação entre eles, não se fechando do mundo, mas abrindo-se para ele.

A luz, mas também a escolha de materiais, tem um papel importante na definição dos elementos espaciais, sua união ou destaque (Guardini, 2012). A luz é um elemento com grande importância na arquitetura, mas quando o objeto arquitetónico em causa é um espaço religioso, a luz ganha uma dimensão ainda mais elevada, uma dimensão mística. São necessárias as “gradações de sombras e escuridão para que as coisas possam sobressair sob a magia da luz”, sendo assim possível destacar um espaço ou ponto em relação ao todo da igreja (Guardini, 2012).

Aqui importa referir que existem quatro tipos de luz que, de acordo com a sua aplicação, obtemos matizes muito diferentes:

Luz Direta – produz uma realidade quente e dourada. Seu espectro luminoso é o máximo em plena capacidade a sua intensidade forte provoca reflexão e deslumbramento;

Luz Reflectida – trata-se da luz direta que encontra na sua trajetória prévia ao objecto um elemento que a reflete. Com este perde-se intensidade e matiz, mas há uma maior dosificação da mesma. Ao evitar que a luz direta entre dentro do campo visual do espectador, a reflexão e o deslumbramento desaparecem. Este tipo de iluminação é triste e monótono,



Figura 23 - *Janela para o exterior do Templo com símbolo do Islão (luz difusa).* (Imagem do Autor, 2017)

podendo ser insuficiente.

Luz Difusa – consiste em introduzir um elemento difusor o qual reparte os raios diretos em múltiplos de menos intensidade e ao longo de uma superfície mais intensa, entre o foco e o objeto a expor. A sua qualidade é intermédia entre a direta e a refletida, nem tão quente nem tão fria. A sua homogeneidade depende do material escolhido para a difundir.

Luz Indireta – a partir de um determinado ponto luminoso, trata-se de guiar a luz ao seu destino (que nunca é o próprio objeto) através de um processo de uma ou mais reflexões, recorrendo à utilização espelhos ou outros materiais, de acordo com qualidade que desejamos. Normalmente consegue-se uma perfeita homogeneidade, mas a luz perde todas as variações do espectro.

A iluminação de janelas laterais é o método mais antigo de exposição, mas também dos que mais radicalmente mudaram.

No que diz respeito ao mobiliário, todo este é desenhado de modo a que seja parte integrante do conjunto da igreja, nesse sentido as peças são desenhadas pelo designer e arquiteto. Isto atribui unidade a todo o conjunto, no entanto, devido a uma combinação de diversos fatores anteriormente referidos, como a cota e a luz a que se encontram, cada uma dessas peças ganha o significado diferente ou destaca-se das demais (Guardini, 2012).

Não existe uma solução universal para o espaço religioso contemporâneo. Embora o espaço religioso seja influenciado pelo ritual litúrgico, este não obriga a uma solução única, permitindo liberdade criativa aos especialistas envolvidos na conceção do mesmo. Como afirmava Romano Guardini¹⁰, o fator mais importante na conceção destes espaços é criar um ambiente que leve ao silêncio, não um silêncio vazio mas um silêncio capaz de unir a comunidade presente, numa comunidade espiritual, que se reúna para adorar a Deus, afirmando que sem esse silêncio “tudo fica pouco sério e vão” (Guardini, 2012).

Sendo assim, projetar, planejar, desenhar, não deverão traduzir-se para o arquiteto/designer na criação de formas vazias de sentido, impostas por capricho da moda ou por capricho de qualquer outra natureza. As formas que ele criará deverão resultar de um equilíbrio sábio entre a sua visão pessoal e a circunstância que o envolve e para tanto deverá ele conhecê-la tão intensamente que conhecer e ser se confundem, contrariando os aspetos negativos e valorizando os aspetos positivos.

O Templo é, e deve ser sempre, “um espaço em que as pessoas se sentem parte da conceção do mesmo e em que o edifício não chame atenção para si mas para a função que desempenha”. (Monteiro, 2013, p. 85)

Raimón (1986) argumenta que o templo interior indica também um templo sutil: é a partir dele que há toda uma geografia do mundo sutil. Isto quer dizer que o templo interior é algo que coexiste com os templos formados, exteriores, mas que não pertence à mesma realidade. O templo interior ou sutil está na esfera da outra realidade, é uma realidade que está vedada aos nossos olhos. O templo interior é como um tesouro escondido que temos de

10. Romano Guardini, nascido em Verona, a 17 de fevereiro de 1885, foi um sacerdote, escritor e teólogo católico-romano.



Figura 24 - Colocação da pedra fundamental no interior no Templo. (Imagem do Autor, 2016)

procurar e pedir para poder ver e desfrutar.

Aqui nasce um terceiro sentido de um templo interior, pois só com a experiência encarnada de cada um é que podemos descobrir esse templo construído na esfera, na realidade sutil, esse tesouro escondido.

O templo simbólico por excelência, dentro da tradição hebraica, é o templo de Salomão, exemplo dos exemplos, construído por Hiram e todo ele está dotado de inteligência e sabedoria (Raimón, 1986). É a imagem arquitectónica que outro templo reproduz.

Ao estudar a etimologia da palavra de templo vemos que há muitas indicações que nos conduzem ao núcleo do significado que queremos desvendar. A palavra latina templum que significa “cortar”, de maneira que templum não quer dizer mais que cortado ou demarcado. Não nos esqueçamos que os antigos construtores eram talhadores de pedra, que é o símbolo maçónico que nos ensina que a pedra bruta há-de ser talhada.

O primeiro templo no sentido etimológico é, pois, uma divisão em setores: primeiro alinha este a oeste, traçado afixado pelo o percurso do sol, e que era cortada por outra linha perpendicular, que seguia a direção norte sul. Estas linhas eram denominadas decamanus e cardo.

Por sua vez, a palavra contemplação compõe-se de cum e templum; este último término que designa um lugar consagrado e na antiguidade significava particularmente um quadro imaginário traçado no céu por alguém (Raimón, 1986).

Os três princípios que concetualizam a palavra templo:

1. indica a separação, corte;
2. é um lugar que esta habitado por deus;
3. é um lugar de contemplação, pois é uma lugar de reunião com deus.

O templo está vivo e temos que o entender como um ser que respira e tem pulso; o templo é organismo organizado e em que todas as suas partes se interrelacionam.

Ao arquiteto hoje, como no passado, interessaram os precedentes e a solução, a evolução dos tipos e as suas variações. Ao historiador da arquitetura, por seu lado, importa primordialmente o que a obra esclarece da história, da formas em articulação com a cultura e a história da humanidade. Uma coisa é uma obra vista fora do contexto em que foi produzida por olhos de arquiteto que reconhece em qualquer época e em qualquer edifício o trabalho e as preocupações de um colega antigo. Outra coisa é a discussão concreta do modo como uma determinada obra foi percebida e projetada por homens de uma cultura que não era exatamente como a nossa (Monteiro, 2013). Se um círculo, por exemplo, é sempre um círculo, a planta circular de uma igreja dedicada à Virgem tem uma história e um significado projetual concretos diferentes da planta também circular de um pavilhão palacial feito por “capricho de aristocrata” (Monteiro, 2013).

Pelo exposto, a aplicação universal dos princípios da geometria sagrada em lugares



Figura 25 - *Geometria Sagrada aplicada da arquitectura do Templo (fotografia em plano superior).* (Marco Martins, 2016)

separados no tempo, no espaço e por crenças diferentes atesta a sua natureza transcendental. Assim, segundo Pennick (1980), a geometria sagrada foi aplicada nos templos pagãos do sol, nos relicários de Isis, nos tabernáculos de Jeová, nos santuários de Marduk, nos santuários dirigidos em honra dos santos cristãos, nas mesquitas islâmicas e nos mausoléus reais e sagrados. Em todos os casos, uma cadeia de princípios imutáveis conecta essas estruturas sagradas.

A geometria reconhecida desde a aurora da humanidade como algo de especial é de facto um arquétipo da natureza única dessa fase da criação que possibilita a existência de um mundo material. Cada vez que se produz uma forma geométrica, faz-se uma expressão da unicidade universal; ela é ao mesmo tempo única em tempo e em espaço é eterna e transcendente, representando o particular e universal (Pennick, 1980).

Tanto quanto existe um mundo e a humanidade, o simbolismo da geometria será usado em edifícios sagrados e seculares. Alguns períodos verão seu uso sem o compreender, enquanto outros desenvolverão novas teorias e conceitos, mas quando e onde for utilizado ele incorporará a natureza da criação e os padrões metafísicos subjacentes (Pennick, 1980).

Por último, outra vertente de aplicação do design na religião passa pelo Faith Based-Design¹¹. Mais concretamente, vivemos num mundo em que as novas tecnologias estão em constante evolução e mudança, mas os crentes e os praticantes recusam essa realidade. Há, portanto, necessidade do design desenvolver produtos que não ofendam crenças e que se adaptem às práticas e às tradições religiosas de cada um. Por vezes os designers queixam-se que o diálogo interreligioso não é fácil e, como tal, não têm acesso a toda a informação necessária para os seus produtos (Gorman, 2009).

Os designers criticam, ainda, quando lhes são pedidos produtos especificamente para uma religião, trabalham sob pressão, sob censura e sob vistoria da comunidade religiosa (Gorman, 2009). Por conseguinte, o produto final é específico para aquele público alvo, não é acessível a todos e só o conhece quem o procura.

A designação Faith Based-Design representa os produtos que conciliam o design com a religião, facilitando as suas crenças e práticas (Gorman, 2009). Mais concretamente, existem algumas maneiras de conciliar a religião entre os designers e os produtores (Gorman, 2009). Uma é a produção de objetos utilizados nos rituais e práticas religiosas como, por exemplo, os tapetes de reza, os kikos judaicos e os crucifixos, outra é o lado comercial da religião através de produtos de merchandising com imagens e slogans apelativos. Criar novos produtos baseados na fé, crenças e princípios religiosos. Estes produtos por serem remakes acabam por ter uma produção baixa e de custos mais elevados, devido ao nicho de mercado ser muito pequeno e conservador. O quarto tipo é facilitar a prática religiosa com mais rigor e precisão através do recurso a novas formas de microchip e de software. Enquanto que alguns produtos já vêm programados no seu design, muitos aparelhos electrónicos são neutros, sendo passíveis de ser customizados com um software para utilizadores religiosos.

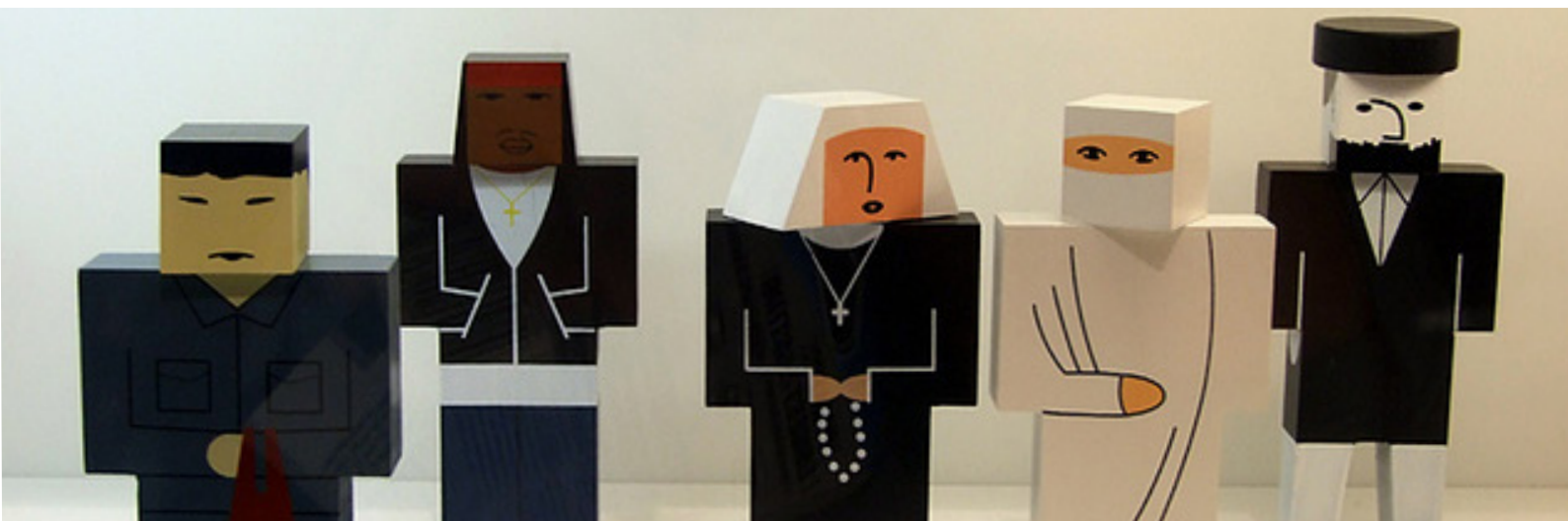


Figura 26 - *Babel Blocks: uma coleção de pequenas figuras de madeira que representam a diversidade étnica e religiosa na cidade de Nova Iorque.* Encontrado em <https://www.dezeen.com/2007/11/25/babel-blocks-by-boym-partners/>, a 13 do Julho de 2017

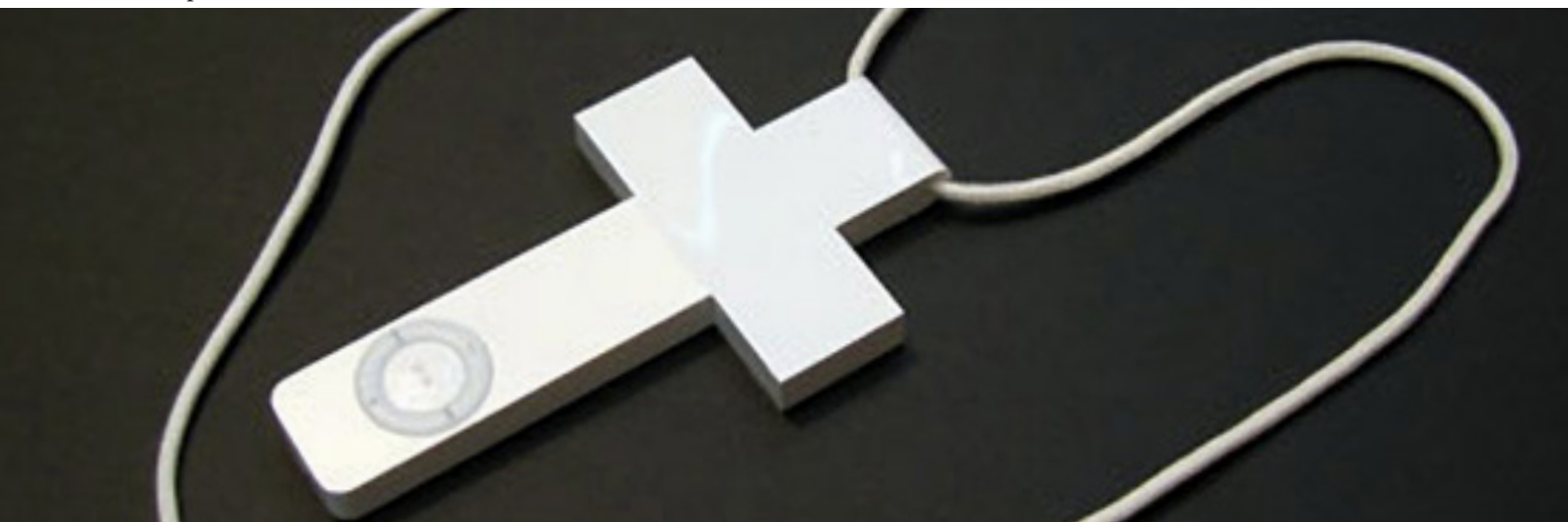


Figura 27 - *iBelieve, aparelho de reprodução de áudio por Scott Wilson.* Encontrado em <http://obamapacman.com/2010/03/ibelieve-apple-ipod-homage-chicago-art-institute-museum/>, a 13 do Julho de 2017

Desta forma permitimos aos grupos religiosos adotar e aderir as novas tecnologias. Segundo Gorman (2009), cada vez mais e mais crentes adotam estas novas tecnologias porque os ajudam a manter estas práticas religiosas tradicionais. Estes produtos modernos podem, assim, ser usados como uma ajuda à fé, o que justifica aos crentes a compra de produtos de design: as suas funções religiosas ajudam a adesão a essas novas tecnologias.

Seja qual for a religião da pessoa, com apenas um toque, um vibrar de aparelho electrónico, em vez de um livro, agenda ou calendário, introduz nas nossas vidas maneiras diferentes de afirmar, relembrar e viver na fé. Estes produtos permitem, assim, a prática religiosa e rituais de forma mais imediata e acessível no nosso mundo. Estes aparelhos funcionam numa forma quase mágica e paralela aos mistérios da fé (Gorman, 2009).

Como exemplos temos, em 2007, os designers Constantin e Laurene Leon Boym desenvolveram o projeto dos Babel Blocks: uma coleção de pequenas figuras de madeira que representam a diversidade étnica e religiosa na cidade de Nova York, auxiliando-se da roupa, características e acessórios próprios de cada uma (Gorman, 2009).

E, em 2005, o designer Scott Wilson desenvolveu um protótipo, como sátira inspirada nas palavras de obsessão e devoção ao iPod, cujo nome foi iBelieve. Representado em forma de cruz, o seu criador nunca pensou que este aparelho de reprodução de áudio viesse a ter tanta procura e divulgação da parte da comunidade cristã, desenvolvendo uma produção em massa numa edição limitada (Gorman, 2009).

CAPÍTULO IV - Design no Projeto

A arquitetura sagrada da Índia à China, isto é, do hinduísmo ao budismo em diferentes culturas, e as tradições judaicas e islâmicas, permitem estabelecer interconexões e contrastes, pois apesar de diferentes significados arquitetónicos, todos os templos são construídos para o mesmo fim (Lyle, 1992). Assim nós encontramos abundantes criações e construções com significado sagrado em todo o mundo, mas cuja preocupação central é o nosso autoconhecimento.

O designer tem, indubitavelmente, uma contribuição essencial para a visualização materialização do projecto recorrendo ao uso de programas próprios e ferramentas na construção maquetes e projeções tridimensionais onde mostra a aplicação das formas e materiais destinados ao templo, não esquecendo o seu carácter funcional.

Cada projeto deve ser entendido como um corpo único, constituído com igual importância por todas as especialidades e elementos necessários à execução do projetado. Forma, volume, cor, texturas, luz, luminotecnica, climatização, equipamentos fixo e móvel, grafismo, etc., todas as componentes têm um papel importante a desempenhar: são interdependentes e constituem um todo. Deste modo, e de acordo com Cézar e Loução (2014), os dois modos de pensar – a arquitetura e o design – no projeto entrecruzam-se e pensam no projeto a partir do projeto ou do espaço arquitectónico.

É sabido que a pressão para se alcançarem resultados é confrontada continuamente com orçamentos limitados, exigências dos fornecedores, prazos de produção e prazos de entrega. A pressão para certificar-se de que o projeto é adequado encara, ao mesmo tempo, com uma competição feroz: é necessário produzir um projeto capaz de conquistar a atenção do consumidor (Phillips, 2013). A melhor forma para se alcançarem todos os objetivos é partir de um conceito central que sirva de guia para direccionar a criação. Em primeiro lugar é necessário definir claramente o conceito, aquilo que se quer comunicar serve para desenvolver uma mensagem clara e simples, capaz de provocar impacto na mente do consumidor. Quanto mais específica for essa mensagem, maiores serão as chances de alcançar os resultados desejados. O impacto visual vem primeiro e, depois, o prazer intelectual (Phillips, 2013).

Para se construir um conceito criativo é necessário rever os parâmetros do projeto, representados pelas restrições que condicionam o trabalho. O primeiro deles é prazo final ou tempo disponível para se apresentar a solução. Outro parâmetro é constituído pelos requisitos técnicos de produção e fornecimentos. A seguir é necessário conhecer o orçamento disponível. Esse conhecimento prévio dos discursos financeiros é importante para não criar falsas expectativas e evitar explorações desnecessárias. Em cada passo, é importante conhecer quanto se pode gastar para que os objetivos sejam alcançados eficaz e efetivamente.

Em conformidade com Phillips (2013), antes de se começar a gerar conceitos deve haver um claro entendimento entre todos, sobretudo duas questões fundamentais: porque

se desenvolve o projeto? Quais são os resultados que se pretendem alcançar? O conceito criativo ao ser desenvolvido deve ter esses dois objetivos. Muitas vezes, na pressa de produzir resultados, essas questões fundamentais são esquecidas e a solução apresentada não resolve o problema real.

Tem também de se conhecer muito bem o público alvo do produto: o projeto de design deve conter características que consigam atrair esses consumidores.

Segundo Phillips (2013), o Design é uma disciplina que soluciona problemas. Ora se definirmos design dessa forma, o ponto de partida para qualquer trabalho de design deveria ser justamente o perfeito conhecimento do problema a ser solucionado.

Nos projetos de design precisa-se de se desenvolver uma relação de confiança mútua para nos tornarmos parceiros e não apenas prestadores de serviços, de modo a realizar projetos maiores e mais criativos, e com resultados muito mais significativos e duradouros.

Com a definição do objetivo, prazo e orçamento do projeto, facilita-se a explicação de todos os detalhes na execução do mesmo. Muitos dos promotores dos projetos não conseguem entender porque é que os projetos de design são tão demorados ou custosos. Isto só acontece porque desconhecem as metodologias adotadas em design (Phillips, 2013).

Frequentemente os profissionais de design não explicam adequadamente o método de trabalho e são julgados como artistas. Reunindo-se com o seu cliente e explicando todas as fases do projeto, este último compreenderá porque se exige mais tempo do que se tinha imaginado. E, assim, o designer terá melhores condições de terminar o projeto com sucesso. Esta fase de trabalho é essencial porque o cliente torna-se corresponsável pelo projeto, sendo mais difícil que este coloque dificuldades em algo que ele mesmo ajudou a definir.

De acordo com Phillips (2013), há seis categorias de conhecimento, competências e posturas importantes para o trabalho do designer. Três delas são de natureza qualitativa: objetivo, pessoas e presença. As outras já são mais pragmáticas, tangíveis e mensuráveis: processo, projeto e prática.

Mais concretamente, o objetivo determina a direção e a concentração da energia, indicando onde devem ser concentradas as energias, de forma a evitarem-se desperdícios: o designer deve ter clareza sobre os seus objetivos.

Já as ações e decisões das pessoas determinam o futuro. O designer tem de lidar com normas e valores da empresa, aplicar os seus conhecimentos e relacionar-se com outros elementos da equipa.

Por sua vez, a prática garante o suprimento dos recursos necessários. o designer deve assegurar todos os recursos necessários à equipa, no devido tempo, tendo para isso de dominar as técnicas de planeamento e de programação das atividades.

Relativamente ao desenho do espaço público, este tem por base a interdisciplinaridade - uma missão partilhada - pois as atividades do espaço público impõem funções cada vez mais diversificadas e uma organização cada vez mais complexa. Elas apelam a competências

de novos profissionais – designer, gestor, historiador, consultor financeiro – que modificam a tradicional relação entre profissionais. Até há pouco tempo limitava-se o tradicional diálogo ao arquiteto com o engenheiro, e estes com o dono da obra (Brandão & Remesar, 2000).

Mais ainda, a maior complicação de procedimento implica a negociação e não apenas as trocas de informação entre os diferentes atores. Tal facto requer técnicas de negociação sobre os papéis, o conhecimento daqueles com quem se negoceia e a familiaridade com os seus objetivos, as técnicas de argumentação e elaboração de compromissos. Ora o sistema tradicional de territórios profissionais, unicamente fundado sobre a divisão racional das tarefas, dá pouco espaço para conter dispositivos de negociação ou para a dar a conhecer a margem de liberdade e de colher os intervenientes (Brandão & Remesar, 2000).

Conforme Brandão & Remesar (2000), esta recomposição das relações no campo profissional traz alterações nos anteriores códigos das culturas profissionais e introduz novas questões éticas. Tanto sobre as determinações morais do espaço público enquanto ambiente e espaço de cidadania, sobre os próprios papéis dos diferentes atores, a fiabilidade, a produtividade e a eficácia, os preceitos do profissionalismo; o que vai a par das convicções da face da natureza eminentemente cultural e política do espaço público.

Para o coletivo, o discurso do desenho do espaço público não se descodifica. Quando nós apresentamos o nosso desenho, uma metáfora, uma representação iconográfica apresentada a partir das nossas competências, na maior parte dos casos está fora de qualquer padrão de leitura dos não profissionais. Para os outros, que muitas vezes nem dominam os códigos de leitura do desenho, o discurso do desenho só pode decorrer da experiência própria, continuada, no espaço concreto: a confrontação do cenário que foi desenhado por nós com o cenário que eles próprios desenharam na sua imaginação. Quando não há nenhuma correspondência entre uma coisa e outra, o espaço público deixa de participar nas nossas vidas, pois o cenário que eles também tinham esboçado deixou de existir (Brandão & Remesar, 2000).

Dentro dos espaços públicos, e tendo em conta a raiz do presente trabalho, há um tipo de espaço público que convém reforçar – os locais de culto/espacos religiosos. Estes espaços devem atender às necessidades dos seus usuários e oferecer um local de paz, tranquilidade e reflexão. Para tanto é necessário velar por um conjunto de fatores para torná-lo funcional e agradável, de acordo com o seu uso.

Um Templo Ecuménico é, então, um espaço destinado à realização de cerimónias de cunho religioso não específico, sendo um espaço neutro, onde independentemente do credo, os usuários possam expressar sua religiosidade (Ramos, 2015). De carácter universal, devem abranger dimensões geográficas (entende-se a todos os lugares), cultural (envolve os povos de diversas culturas ou modos de viver), política (considera todos os povos, independentemente do sistema político em que vivam), género (supera as discriminações de género), social (supera as discriminações sociais e de classe) e racial (supera as discriminações raciais).

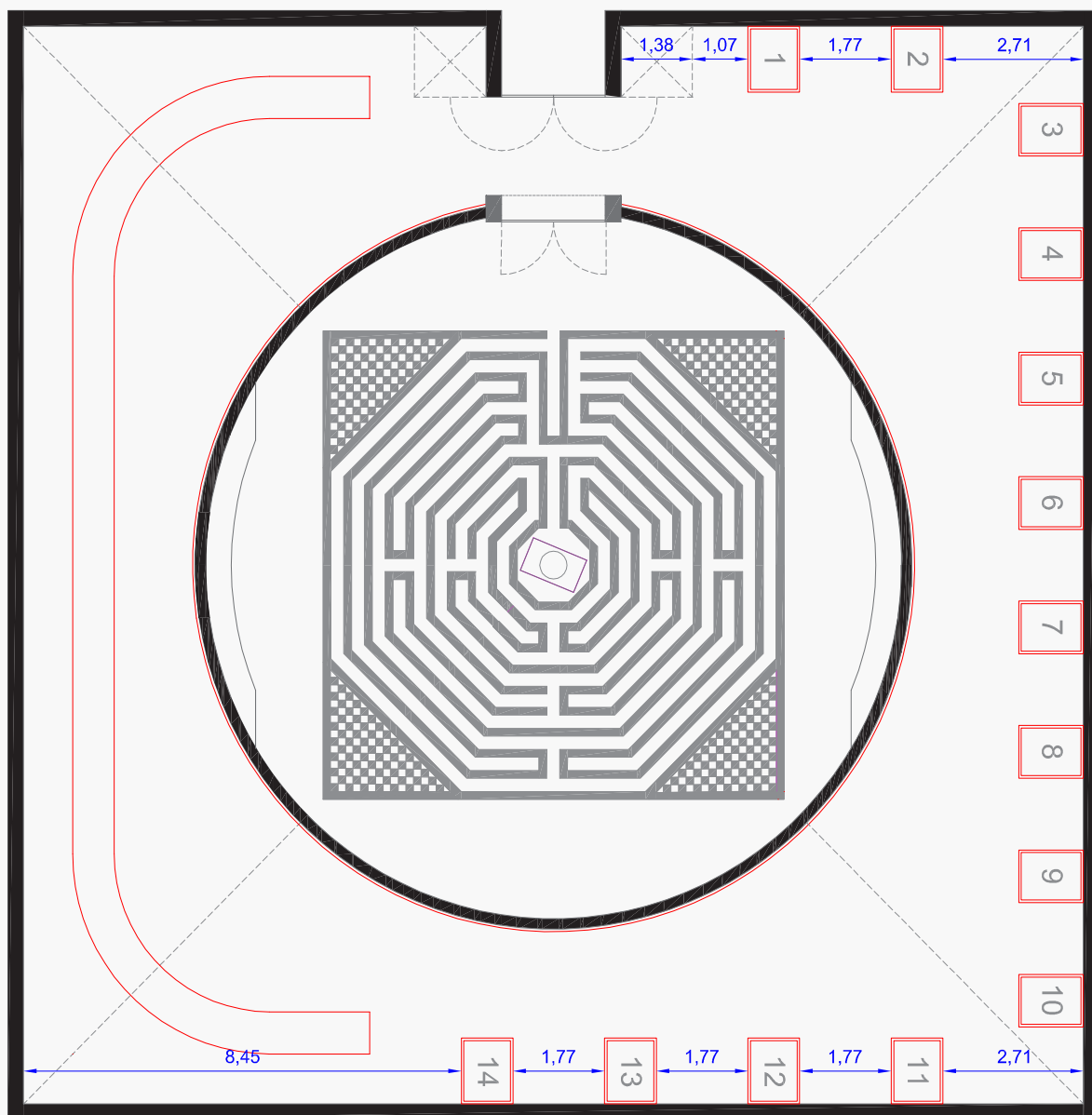


Figura 28 - Desenho técnico do interior do Templo e início da organização expositiva. (André Pimentel, 2015)

4.1. O PROJETO

4.1.1. Definições Estruturais do Templo

No que concerne à forma do Templo, esta é uma pirâmide de base quadrangular, com quatro lados triangulares. A escolha da forma piramidal é uma homenagem arquitetónica às pirâmides no Egito, que terão sido uma das primeiras construções de conteúdo religioso edificadas em pedra e que perduraram, como túmulos, até ao presente (Pinto, 2016). Tal como na pirâmide de Keops, o Templo tem várias relações entre medidas que assentam no “fi”, chamado o número de Deus, a proporção perfeita ou divina.

No seu interior podemos dividir o Templo em duas áreas: a área expositiva e a área espiritual. Debruçando-me agora sobre última, trata-se de uma sala de planta redonda, possivelmente a forma de reunião das primeiras sessões religiosas e espirituais concretizadas pelo Homem. É um cilindro encimado por uma abóbada de calota esférica que tem no centro uma estrela de nove pontas, o maior algarismo (usado como símbolo do babismo). Dela cai, como fio de prumo, um candeeiro com luz. Toda a abóbada é em cor azul, sugerindo o céu, com pequenas estrelas de onde vem luz. Um rasgo na cobertura permite que, diariamente, o Sol, ao meio-dia solar, crie um ponteiro de luz a iluminar/indicar o centro do Templo. É, portanto, uma referência aos antigos adoradores do Sol, provavelmente uma das mais primitivas formas de religiosidade (Pinto, 2016).

No pavimento está desenhado um quadrado com um labirinto em calçada a preto e branco. Este quadrado tem de lado 8,90m, exatamente a dimensão do Santo dos Santos do Templo de Salomão (Pinto, 2016). O labirinto plagia representações dos Templários, nomeadamente nas Catedrais de Chartes e Amiens, sugerindo uma reflexão sobre a nossa vida e a procura da Verdade. Todos cometemos erros no percurso, no labirinto da nossa vida, mas, persistindo na busca da Verdade ou do nosso aperfeiçoamento, vamos encontrar o caminho certo, que aqui, atinge o centro do Templo (Pinto, 2016).

No ponto central, um paralelepípedo de pedra de granito polido serve de suporte a uma rocha bruta da natureza. O paralelepípedo tem as dimensões de 0,66mx0,66mx1,11m, iguais às medidas da Arca da Aliança, peça que faz parte do imaginário coletivo, principalmente no Ocidente. As referências às dimensões do Templo de Salomão devem-se ao facto de este ter sido a primeira construção em pedra dedicada à fé num Deus único. Até então todos os Templos edificados eram dedicados a deuses de culturas religiosas politeístas ou pagãs (Pinto, 2016).

Quanto à pedra, qual altar central, pode ter vários significados e leituras.

Citando Pinto (2016, p. 5) “Uma crença panteísta na Natureza? A forma oval natural a sugerir o início e continuidade da Vida? Evidenciar a incapacidade da nossa inteligência na

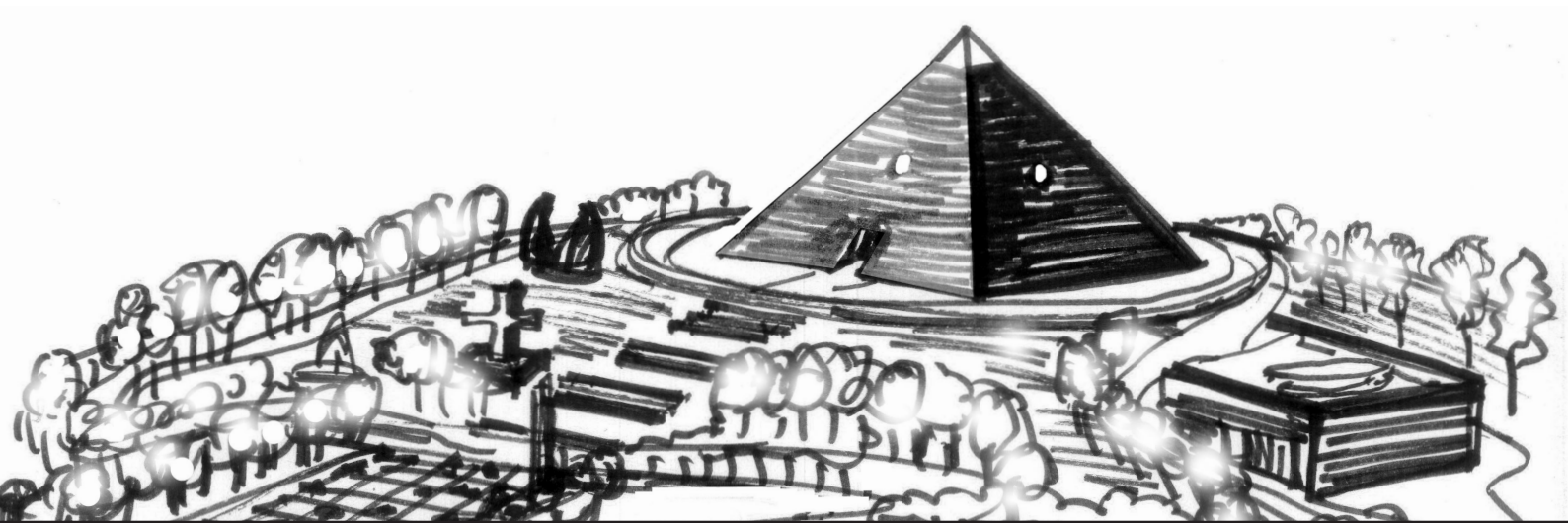


Figura 29 - *Primeiro esboço do projeto.* (Imagem do Autor, 2015)

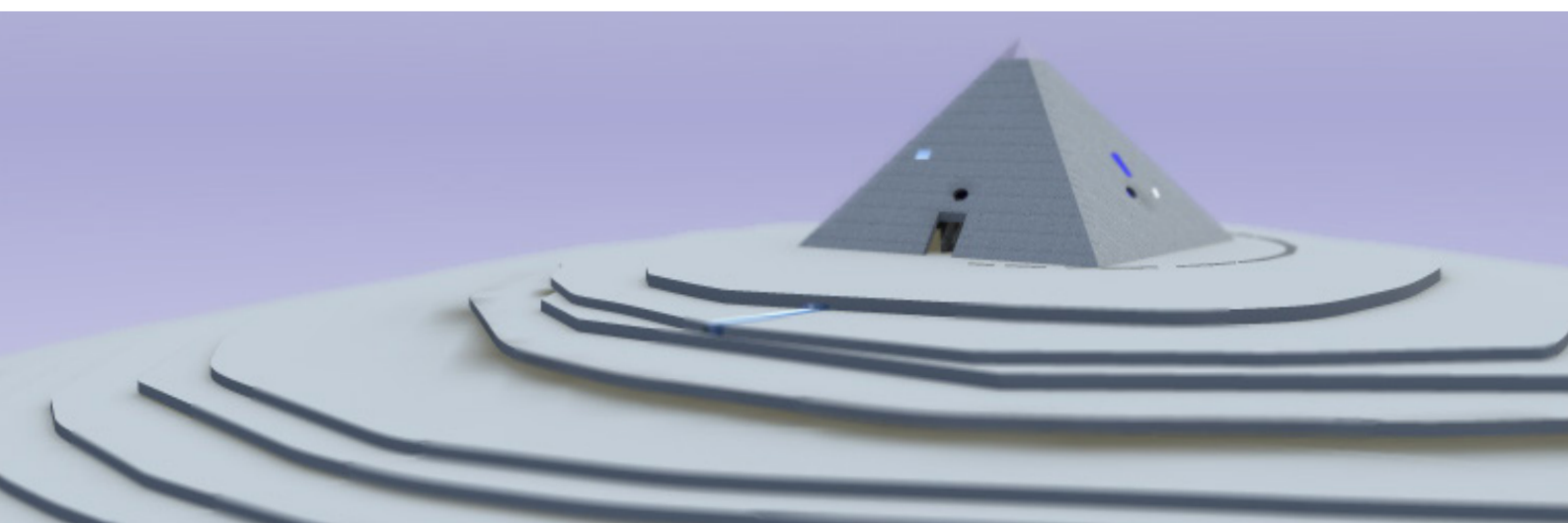


Figura 30 - *Primeiro render 3D do projecto.* (Imagem do Autor, 2016)

perceção dos segredos do Universo ou universos múltiplos... Se os nossos olhos não vêem o interior da pedra, seremos capazes de chegar à Verdade? Ou forma bruta que sugere a necessidade de um aperfeiçoamento pessoal, ou o objetivo de polimento civilizacional, de uma humanidade imperfeita, dividida nas diferenças e intolerância, mais ou menos radicalizada?”

4.1.2. Trabalho em Equipa Técnica

A equipa técnica e diversas entidades envolvidas no desenvolvimento do Templo Ecuménico Universalista era constituída por elementos de diferentes áreas profissionais: historiador, arquitetos, engenheiros, e designer.

A parte da arquitetura ficou, obviamente, mais a cargo dos arquitetos Ana Monteiro e André Pimentel a parte estrutural e das diversas e especial técnicas ficou a cargo dos engenheiros Gabriela Andrade e Hugo Calisto.

No entanto, para além das minhas funções específicas, também tive um papel interviniente junto dos mesmos, pois estas são todas áreas que se conjugam e interajudam. Mais especificamente, quando estamos em desenvolvimento projetual, muitas decisões precisam de ser tomadas para que estas mais tarde venham a ser soluções e não constrangimentos ao trabalho. Como por exemplo, fui parte ativa na definição do desenho de frases e palavras ao longo do percurso e jardins do Templo, na sinalética ou placas informativas do Templo, na escolha das cores e dos materiais apropriados a aplicar, no desenho e localização de alguns equipamentos, tais como os bancos e os suportes de equipamento digital. Mais ainda, ao longo da construção do Templo, apoiei a equipa de arquitetura e engenharia através da construção de maquetes tridimensionais, materializando as ideias e soluções atingidas pela equipa, para que estas fossem apresentadas e defendidas, de forma mais visual, ao mentor do projeto.

A equipa reunia-se semanalmente, e de acordo com as necessidades, para discutir ideias, ultrapassar obstáculos, trocar opiniões e apresentar soluções. Estes encontros tanto aconteciam em ambiente de gabinete, como no próprio terreno, onde era mais fácil visualizar problemas surgidos e metas a atingir. Junto do Templo apoiávamos, ainda, a recepção de material e equipamento, a supervisão da obra e a avaliação do trabalho já executado.

As minhas funções, como designer, serão abordadas detalhadamente mais à frente.

4.1.3. Dificuldades e Constrangimentos Sentidos

De acordo com o já referido, o Templo Ecuménico é projetado para ser um local de promoção da espiritualidade da comunidade.

Após o convite para ser o único designer do projeto, tive que reunir com o resto da

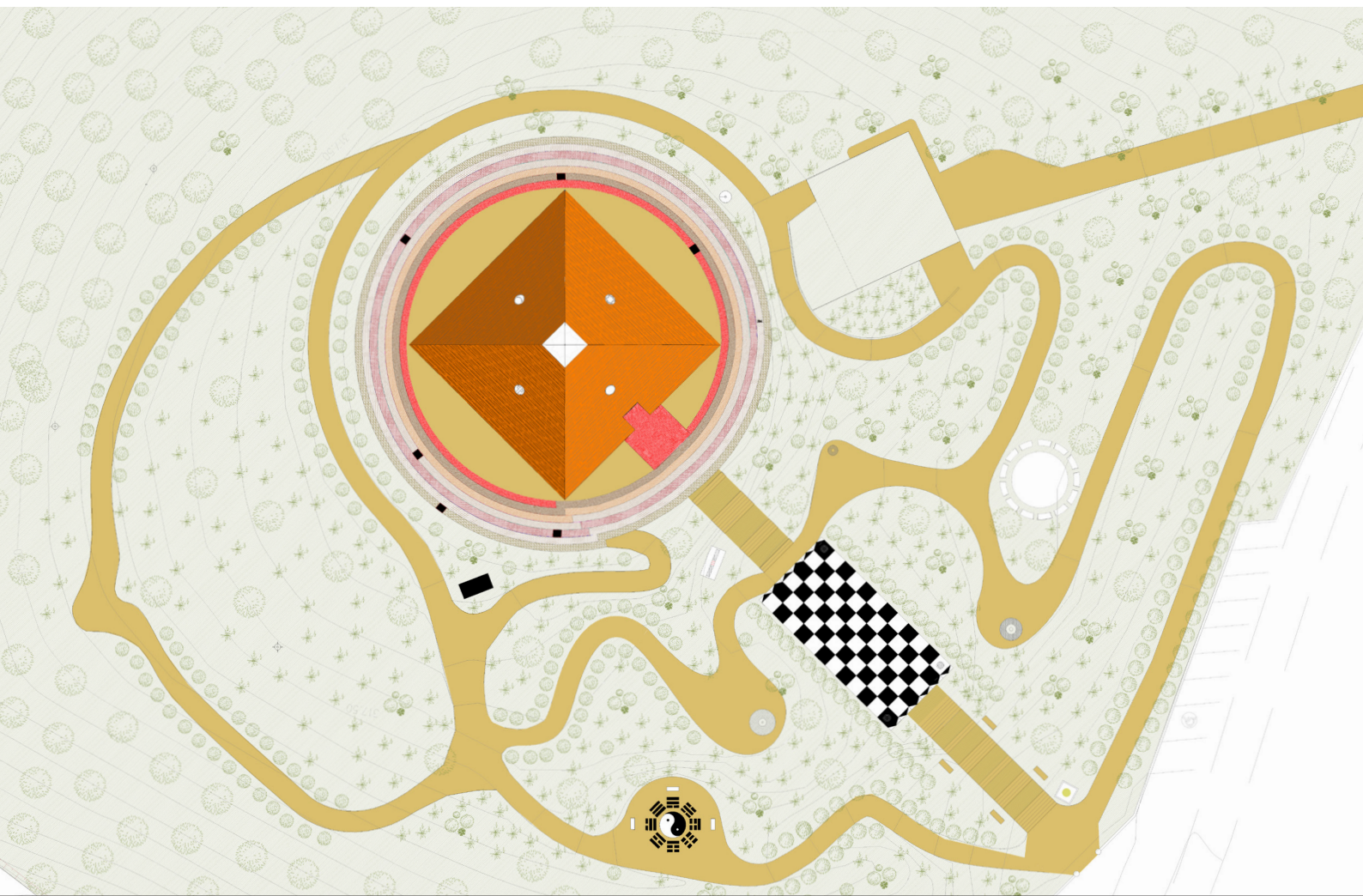


Figura 31- *Planta do desenho técnico do Templo.* (André Pimentel, 2015)

equipa técnica. Foi necessário um planeamento profundo, um processo extenso e detalhado, que se iniciou com um trabalho longo e de definição espacial e conceptual.

Antes demais tinha de se definir o espaço e seus conteúdos, pois este ainda se encontrava numa fase muito inicial e experimental. Começa logo nos primeiros dias, quando temos de visualizar a totalidade da obra e só temos desenhos técnicos, plantas e terreno, sendo que só se começa efetivamente a ver o início da construção aquando da abertura das fundações.

Já se sabia a localização do templo, formas do espaço e algumas datas de entrega mas, como é normal numa obra de grande dimensão e complexividade, principalmente num projeto para abrir ao público, existem sempre derrapagens de orçamento e de datas de concretização.

A minha função como o designer do Templo Ecuménico Universalista baseou-se no desenvolvimento do projeto a nível expositivo, o que acarreta o trabalho de ambientes, equipamento e gráfico. Para tal, juntamente com os meus colegas e superiores, foi necessário a criação de um conceito para o espaço expositivo, com simulações tridimensionais para conseguir materializar as minhas ideias e mostrar uma variedade de propostas.

Um dos constrangimentos do próprio projeto prende-se com o abraço coletivo das religiões, pois estamos a falar de um espaço aberto a todas as religiões, onde estas estejam integradas num local de harmonia, paz, transmissões de ensinamentos e fatos históricos. Foi-me, assim, exigida a capacidade de entender e dominar os temas religiosos a serem tratados na exposição, tendo para isso de realizar um estudo profundo prévio à apresentação das minhas propostas para o espaço expositivo, sempre com base na simplicidade, eficácia, harmonia, interatividade e criatividade.

Por vezes senti algumas dificuldades relacionadas com a minha reduzida experiência profissional. Note-se que quando fui convidado para este projeto, estava apenas no início da minha carreira enquanto designer. Claramente fiquei radiante, mas também preocupado com tamanha responsabilidade e por não poder questionar certos aspetos inerentes ao Templo. Esta realidade poderá ter influenciado o meu ritmo de trabalho e a tomada de algumas decisões profissionais pouco maduras, dado tratar-se de um tema tão vasto e delicado como é a religião.

Outra dificuldade, algo próxima da anterior, relaciona-se com as diferentes idades, e claro experiências, dos elementos da equipa do Templo. Por vezes senti que algumas das minhas ideias ou propostas eram postas em causa pelo facto de inicialmente sentirem em mim menos confiança profissional. O que me levou a ter que argumentar, justificar e defender as minhas convicções enquanto designer.

O facto de ser o único designer na equipa fez com que, em determinadas alturas da execução do projeto, o meu trabalho fosse mais isolado e solitário, não tendo outro profissional da área com quem debater ideias ou até que me orientasse e me fizesse críticas construtivas.



Figura 32 - Fotografia de ferramentas necessárias para a aplicação dos grafismo. (Imagem do Autor, 2017)



Figura 33 - Rolos de vinil impresso. (Imagem do Autor, 2017)

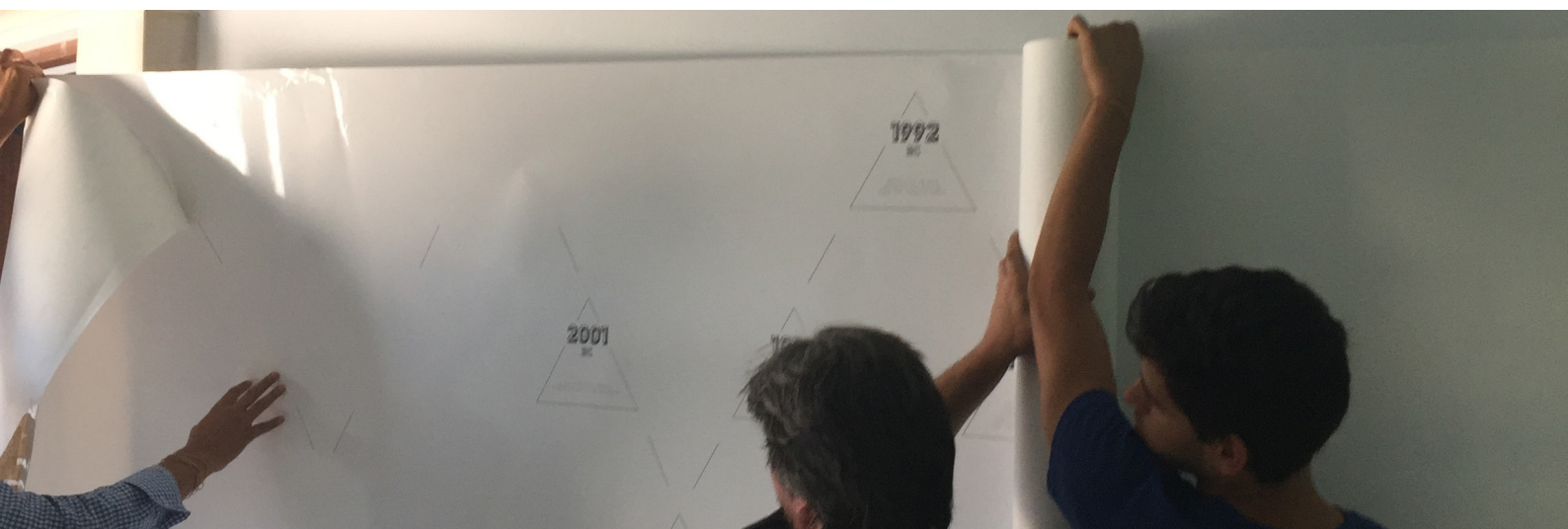


Figura 34 - Aplicação da cronologia religiosa (vinil impresso). (Imagem do Autor, 2017)

Como já foi abordado, aquando da explanação teórica, quando se trabalha em equipa e num projeto desta importância, sentem-se bastantes dificuldades em se poder expandir conceitos mais arrojados, pois estive sempre dependente das avaliações dos meus superiores e dos orçamentos apresentados, tentando, apesar destas condicionantes, atingir o melhor resultado e elevar o Templo ao seu potencial máximo.

Outro constrangimento relacionado com o trabalho de equipa prendeu-se com o facto desta ser bastante diversa, indo desde o mentor, construtor, engenheiros, arquitetos, historiador, entre outros. Sem dúvida que a multidisciplinariedade permite que cada profissional colabore com informações específicas do seu campo de conhecimento, resultando, deste modo, um melhor contributo final da parte de cada um dos vários profissionais. Porém, senti dificuldade em conseguir agradar a todos com os meus desenhos ou propostas pois, apesar de todos estarmos ligados ao mesmo projeto e a um objetivo comum, somos profissionais de diferentes áreas, com ideologias e faixas etárias muito distintas, o que interfere com gostos e opiniões. Além disso, senti que a área do design, apesar da sua importância, é por vezes menosprezada. Isto é, muitas pessoas julgam que os computadores fazem tudo de forma automática, bastando o designer clicar numa tecla e o trabalho aparece feito. Muitas pessoas não têm noção dos processos, regras, estudos e técnicas que são necessários para desenvolver uma proposta com 3D e artes finais, daí não entenderem também que muitas das vezes ao pedirem para se alterar uma “coisinha” podem mesmo acabar por mandar todo um trabalho por terra.

Outra dificuldade vivida por se trabalhar em equipa relaciona-se com o facto de muitas vezes estar dependente das outras áreas para avançar, ou até concluir, o meu trabalho, tais como carpintaria, gráfica, construtor e historiador. E, no fim, depois destes processos com os diferentes profissionais envolvidos na obra, as minhas propostas de trabalho tinham de ter sempre a aprovação final do mentor da obra. E tudo o que provocasse uma derrapagem no orçamento da obra, abortava-se a ideia, mesmo que esta fosse uma mais valia para as exposições e/ou trouxe-se maior interatividade com o público.

Confesso ser apologista do minimalismo e das máximas de Mies Van der Rohe - “less is more” -, principalmente neste projeto, visto tratar-se de um espaço espiritual aberto a todas as religiões. O meu pensamento era, portanto, algo leve, com base no respeito inter-religioso, com um investimento maior nas formas para equipamentos e em tecnologia, criando um espaço mais “clean” e para os utilizadores mais interessados facilmente existiriam nas televisões todas as informações adicionais. Infelizmente a equipa técnica não partilhava das mesmas opiniões que eu, tendo sido obrigado, por vezes, a desenhar ou colocar mais imagens ou frases para que fosse mais direto para o tipo de visitantes menos interessados, de forma que estes absorvessem algumas das informações mais importantes aquando da realização da visita.

A ignorância dos custos elevados de certos materiais, foi um obstáculo ao longo de todo o projeto. Os meus superiores não aceitavam dispendir de tanto dinheiro em materiais



Figura 35 - *Propostas de ambientes (renders 3D da entrada).* (Imagem do Autor, 2016)



Figura 36 - *Propostas de ambientes (renders 3D da divisão entre o bem e o mal).* (Imagem do Autor, 2016)

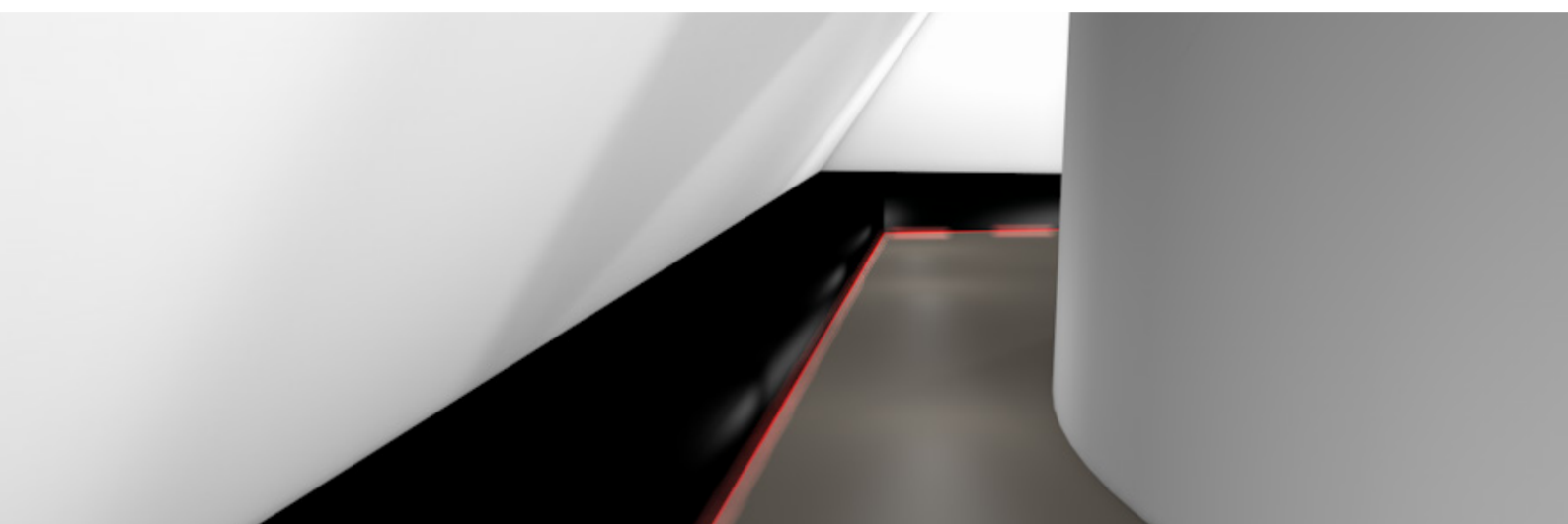


Figura 37 - *Propostas de ambientes (renders 3D do final com banca).* (Imagem do Autor, 2016)

expositivos e tecnológicos, impedindo as minhas soluções criativas apenas pelos seus custos elevados, mas já consentiam dispendir do mesmo (ou mais) dinheiro para outros elementos decorativos, como estatuária e fontes. Tal facto prende-se com a não compreensão das várias vertentes do design, sendo-me pedidas soluções de baixo custo numas áreas e noutras não.

Os prazos e datas de entrega foram outro constrangimento sentido. Isto é, repetidas vezes era-me dado pouco tempo para materializar ideias e explorar soluções, para além de ter de conceptualizar várias propostas simultaneamente. E, após estas estarem definidas e testadas, muitas vezes eram alteradas pelo mentor sem aviso prévio o que me obrigava a acrescentar conteúdos, sob pressão, depois de os espaços estarem já fechados.

Após explicação geral sobre design no projeto, todo ele com base no design expositivo, avança-se agora numa visão mais focada em cada uma das áreas do design envolvidas na conceção do Templo – design de ambientes, design de equipamento e design gráfico.

4.2. DESIGN DE AMBIENTES

O Design de Ambientes é uma técnica cenográfica e visual usada para o estudo de composição e para a decoração, criação de espaços ou ambientes, sejam estes interiores ou exteriores, públicos ou privados. Organiza, planeia, define e combina os mais diversos elementos, estilos, gostos ou tendências para estabelecer relações estéticas e funcionais. Avaliam-se os objetivos e os conceitos para cada espaço, harmonizando-o através de objetos, mobiliário, equipamento e acessórios, sempre na busca do conforto, da utilidade e da beleza.

Estuda, por conseguinte as cores, materiais, iluminação e seus acabamentos, obedecendo às necessidades do projecto e adequando-as ao ambiente, gosto e elasticidade orçamental do cliente. Obedece a um projeto de decoração, plano de prazos, estabelece cronogramas, administra orçamentos, coordena sub-empregadas de carpintaria, pintura, eletricidade e construção.

Muitas vezes as pessoas esquecem-se que o ambiente em si e os elementos que o compõem formam um conjunto inseparável que interfere diretamente nas pessoas que nele estão inseridas. Percebe-se, assim, que esta área do design vai muito além de embelezar ambientes.

Para atingir esses mesmos objetivos para os ambientes, devem-se considerar alguns elementos chave que, se bem projetados e articulados uns com os outros, podem afetar diretamente as impressões, percepções e sensações sobre o ambiente, bem como influenciar nas atividades que serão realizadas ali, como também na saúde e bem estar dos usuários. Alguns dos elementos do ambiente a não descurar são a cor, a iluminação, o conforto (ambiental e térmico), área mínima e o som.

A cor, segundo a física, é uma impressão variável que a luz refletida pelos corpos produz no órgão da vista (Scopel, 2015). Assim a cor não tem existência material, sendo apenas



Figura 38 - *Tipis dos índios americanos*. Encontrado em <https://www.pinterest.pt/pin/728879520913638965/> a 20 do Junho de 2017

uma sensação produzida por certas organizações nervosas sob a ação da luz, mais precisamente, é a sensação provocada pela ação da luz sobre o órgão da visão (Scopel, 2015).

Quanto à luz, até recentemente um projeto de iluminação visava apenas a função visual, onde a quantidade e a qualidade da luz eram fundamentais. Atualmente há um entendimento maior sobre os benefícios da iluminação, pois a luz influencia o controle endócrino, o relógio biológico, o desenvolvimento sexual, a regulação de stresse e a supressão da melatonina, além de proporcionar um dinamismo no ambiente pelas tonalidades diferentes no decorrer do dia (Scopel, 2015).

Para proporcionar o máximo de conforto possível para o usuário de determinado ambiente, o conforto ambiental é um dos fatores mais importantes. O conforto ambiental tem por objetivo maior criar condições favoráveis, através da utilização racional e valorização dos recursos disponíveis. Mais ainda, os métodos de construção deveriam ser benignos para o ambiente. Segundo Papanek (1998), deveriam ser usados sempre que possível materiais naturais e de preferência locais. Numa lista de produtos estruturais e de acabamentos que respiram, trocando ar puro, calor e humidade com o exterior, mantendo níveis salutar de iões, absorvendo maior parte dos gases tóxicos transportados pelo ar, incluir-se-iam madeiras naturais, argila, tijolos, cortiça, lã, bambu, canas, pedra e ardósia. Será partir à descoberta de formas do futuro através da sabedoria do passado.

A área mínima de um ambiente pode ser obtida pelo arranjo espacial de atividades, garantido condições de uso, acesso e articulação entre mobiliário, equipamentos e componentes do edifício (Barros, 2013).

A relação entre compatibilização de condições suficientes para a funcionalidade e segurança dos espaços e a economia dos recursos sugere que a modelagem da sintaxe entre os constituintes do espaço pode ser, para além de estabelecer parâmetros adequados, explicitar indicadores de qualidade sobre a relação entre flexibilidade, dimensões e configuração. A capacidade de um espaço abrigar diferentes usos ou admitir a eventual composição entre outros ambientes é dependente principalmente de aspectos topológicos, como a relação de adjacências com os outros espaços. A forma ideal do espaço seria aquela que reúne a melhor relação entre a flexibilidade, economia diária de circulação, garantindo a funcionalidade e segurança para as atividade e funções para qual é destinada, aliada ao baixo custo (Barros, 2013).

Por fim, o conforto acústico está associado aos inúmeros estímulos sonoros, os quais variam de tal forma que seus efeitos podem ir do desconforto a perdas auditivas. Aqui importa referir que Papanek (1998) considera que a forma de uma sala, além de criar vários tipos de ressonância, proporciona também um espaço para o movimento da sinergia segundo um determinado esquema. Como a energia, inclusivé a energia espiritual, circula em espirais de círculos, os espaços retangulares tendem a acumular poços inertes de energia presa nos cantos. Os tipis dos índios americanos, iglos dos esquimós, os pagodes e outras habitações nativas,



Figura 39 - Interior da Catedral Gótica Notre Dame. Encontrado em <https://www.pinterest.pt/pin/515732594800686926/> a 20 do Junho de 2017

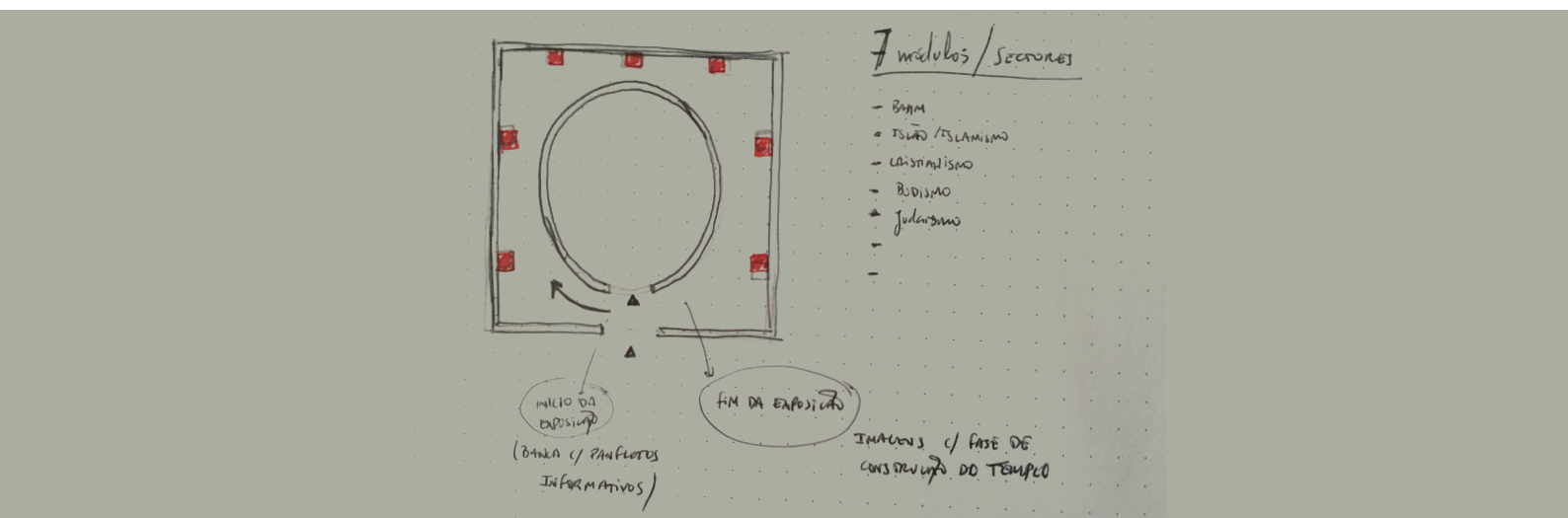


Figura 40 - Primeiro esboço para conceito expostivo. (Imagem do Autor, 2015)

os templos e os santuários, tendem a criar um vórtice em espiral de correntes de energia que aumentam e diminuem. Cada estrutura, possui uma ressonância própria derivada das suas proporções, servindo assim de molde à energia dinâmica consoante a sua forma específica.

Segundo algumas investigações realizadas por Victor Papanek (1998), o eco nas catedrais góticas ressoa na mesma frequência que a própria Terra – 7,5 hertz – que, por sinal, é também a frequência do cérebro humano no seu estado alfa mais recetivo e repousado. Estamos em sintonia com a terra tanto ao nível psicofísico como espiritual. Somos levados a especular que estes arquitetos e construtores antigos sabiam usar o meio termo ideal, fazendo com o que templos, santuários e outros ambientes fechados ressoassem numa frequência específica. Os espaços ressoantes podem restabelecer também uma maior comunhão entre um grupo de pessoas, entoar cânticos ou cantar em grupo, desde que seja num local com acústica “viva”, pois tal afecta profundamente os participantes e confere-lhes uma sensação de unidade e objetivo comum.

Citando o autor Papanek (1998, p. 148), alguns exemplos dados sobre os imperativos religiosos, que se foram moldando até ao mobiliário, os fogões, os veículos de tração e diversos utensílios: “Por exemplo, para construir uma casa no Bali tem de se consultar um sacerdote local, o qual determina a data para iniciar a construção, bem como se usa a bússola do geomante para alinhar a casa com o rio, árvore, pontos cardeais e assim sucessivamente. Na Tailândia, por exemplo, a orientação verdadeira da casa é determinada apenas pelo clima e pelo local, desde que os quartos dos seus ocupantes estejam situados de maneira quando se deitem as suas cabeças fiquem viradas a norte ou nordeste. Já as pessoas do extremo oriente insistem que os quartos se situem de modo a poderem dormir com as cabeças viradas para norte. E nos países islâmicos a orientação principal deve estar virada para Meca.”

No seguimento desta ideia, Beck, Noebauer, Buka & Almeida (2016) exemplificam que uma residência é para morar, um escritório para trabalhar, um templo para orar. Isto pode ser analisado em diversas escalas.

A ambiência é, portanto, o meio pelo qual cores, materiais, forma e textura são combinados no ambiente construído. A ambiência revela aspectos do chamado ‘estilo de vida’, ou seja, ajustado com o gosto de cada pessoa. Pode-se dizer que a ambiência é revelada no processo de apropriação do espaço, segundo as necessidades de desejos dos usuários.

4.2.1. Definição do Conceito Expositivo, Espaço e Ambientes

Na definição para o conceito expositivo, espaço e ambiente, ou seja, esse espaço dedicado ao visitante numa vertente mais pedagógica, factual e menos espiritual encontra-se, ao sairmos da sala redonda central (espaço de introspeção). Antes de abandonarmos a pirâmide, devemos fazer um percurso que designamos de Observatório de Religiões, ou seja, a segunda

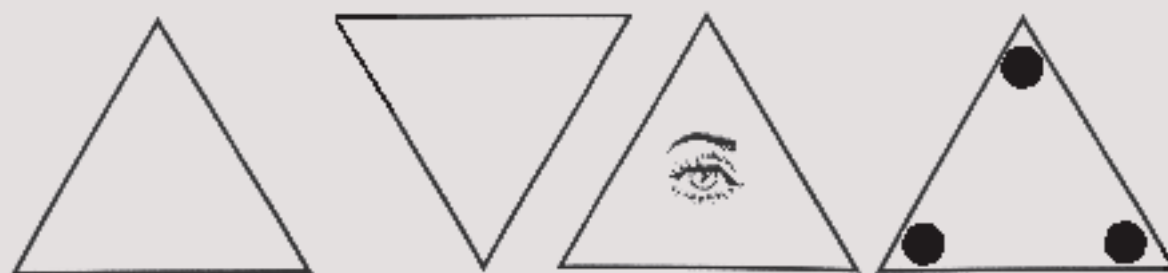


Figura 41 - *Desenhos de triângulos com vários simbolismos.* Encontrado em <https://www.dicionariodesimbolos.com.br/triangulo/> a 29 Junho de 2017

sala de planta quadrada e, no seu centro, o exterior a parede redonda da sala de espiritual que nos guia no percurso. É nesta sala onde se vai focar o meu tema e trabalho pessoal ao longo do desenvolvimento da presente tese, baseado nos conceitos e conteúdos estipulados pelo mentor do Templo.

De acordo com a sua idade de surgimento, apresentamos as diferentes religiões/crenças existentes no mundo, numa tentativa de informação neutral, imparcial e despida de preconceitos. Voltei-me a guiar, então, pela forma triangular. Como irá ser perceptível ao longo da minha tese, tive como um dos meus conceitos base, seja no design gráfico, equipamento ou multimédia, os triângulos, os quais estão associados à forma piramidal e em muitos mais tipos e simbologias.

Mesmo sendo um dos símbolos geométricos mais simples e fundamentais, o triângulo abrange uma vasta gama de significados. Ele é o símbolo da trindade dos deuses - Santíssima Trindade - nas culturas cristã, hindu, egípcia e babilônica e, por ser formado por três segmentos, o triângulo faz alusão também às tríades início, meio e fim e corpo, alma e espírito (Dicionário de símbolos, s.d.).

O Triângulo Maçónico simboliza o desenvolvimento e o amadurecimento espiritual, sendo que a sua base significa a duração, e seus lados representam a luz e as trevas. Para essa sociedade secreta os triângulos têm o seguinte significado: “triângulo retângulo” simboliza o elemento água; o “triângulo isósceles” (dois lados iguais) simboliza o elemento fogo; o “triângulo escaleno” (três lados diferentes) simboliza o elemento ar (Dicionário de símbolos, s.d.).

No Triângulo na Alquimia, os quatro elementos são representados por triângulos equiláteros (com três lados iguais): o “triângulo que aponta para cima” simboliza o fogo; o “triângulo que aponta pra cima e que é cortado por uma linha horizontal” simboliza o ar; o “triângulo que aponta para baixo” simboliza a água; o “triângulo que aponta para baixo e que é cortado por uma linha horizontal” simboliza a terra. Assim, os quatro símbolos dos elementos são combinados no Pentagrama, poderoso símbolo da Alquimia (Dicionário de símbolos, s.d.).

De acordo com o Dicionário dos símbolos (s.d.), o Triângulo Equilátero, dependendo de sua posição, pode simbolizar algo distinto, mas no geral simboliza a harmonia e a divindade. Assim, de acordo com as culturas antigas: o “triângulo equilátero para cima”, além de simbolizar o elemento fogo, tal como mencionado acima, representa também o órgão sexual masculino. Para os Hititas, esse símbolo representava o Sol, a fertilidade e a saúde, enquanto que para os Maias, simbolizava a montanha sagrada na arte Pueblo. Por outro lado, o “triângulo equilátero para baixo” simboliza o elemento água e a mulher, sendo que nas culturas romanas, gregas e indianas, representa o púbis ou órgão sexual feminino.

Em algumas culturas dois triângulos equiláteros unidos pela base simbolizam as fases crescente e minguante da lua, enquanto que dois triângulos equiláteros unidos pelas pontas representam a união do feminino e do masculino, tal qual representado no símbolo do Yin

Yang.

Na simbologia do Delta, letra grega que se assemelha a um triângulo, é Valknut, símbolo nórdico formado por três triângulos.

Após esta explicação acerca das diferentes simbologias e significado dos triângulos, será mais fácil entender a presença dos mesmos no meu trabalho e alguns pormenores dos meus desenhos expositivos.

Voltando ao “Observatório de Religiões”, foi decidido pelo mentor este ser dividido em duas grande temáticas e quatro subtemas, havendo uma divisão central entre o Bem (no lado esquerdo) e o Mal (no lado direito). Isto porque, segundo a tradição do Extremo Oriente, o lado esquerdo, noturno, é o lado mais favorável, tendo em conta que nestas culturas nenhum dos lados são verdadeiramente desfavoráveis, já que se complementam e fazem parte de um todo equilibrado, como o Yin e o Yang (Infopedia, s.d.). Assim, a esquerda é mais divina e mística, representa o Céu, os homens e o princípio Yang, enquanto que a direita é o símbolo da Terra, dos assuntos profanos, das colheitas e associada à mulher e ao Yin. Na China, existia a crença de que os heróis e santos nasciam do lado esquerdo das suas mães. No Japão, a esquerda é masculina e simboliza o Sol, a sabedoria e a fé, enquanto que a direita é a Lua, a água e está associada à mulher (Infopedia, s.d.). É importante referir que cada cultura tem as suas próprias simbologias e que acabam, por vezes, por se contradizer umas às outras. Contudo, pelo acima referido, optámos por assumir o percurso expositivo a começar pelo lado esquerdo. Há que referir que também é nosso objetivo que o utilizador, após entrar no templo, se dirija para a sala de reflexão e a tendência do pensamento humano quando se encontra com três opções de direção (uma em frente e as outras nos seus lados) é seguir na mesma direção, principalmente neste caso que é para um espaço mais aberto. E, ao sair dessa sala irá, então, iniciar a visita expositiva, que nessa posição se encontra do lado direito (o lado de circulação), pois aqui a sua tendência será virar para a sua “mão”.

Com base na teoria do cérebro esquerdo/direito - trabalho de Roger W. Sperry, que recebeu o Prémio Nobel em 1981 - ele separou e identificou as funções dos hemisférios esquerdo e direito do cérebro, na psicologia a teoria é conhecida como a lateralização da função cerebral (Fontes, 2013). De qualquer forma a teoria de algumas das capacidades que são popularmente associadas com o lado direito do cérebro incluem: reconhecer rostos; expressar emoções; música; leitura; cores; imagens; intuição; criatividade (Fontes, 2013). O lado esquerdo do cérebro é frequentemente descrito como sendo melhor em: linguagem; lógica; pensamento crítico; números; raciocínio; análise (Fontes, 2013). Dado que procuramos a atenção e concentração do utilizador durante a exposição, ou seja lado esquerdo do cérebro, este será o lado do início expositivo. Mas como o lado esquerdo do cérebro comanda o lado direito do corpo, facto que vai também de encontro com a movimentação para a direita do corpo humano, sendo essa movimentação que procuramos ao saírem da sala de oração.

A primeira razão é a mais tradicional: o sentido dos ponteiros do relógio. A mais

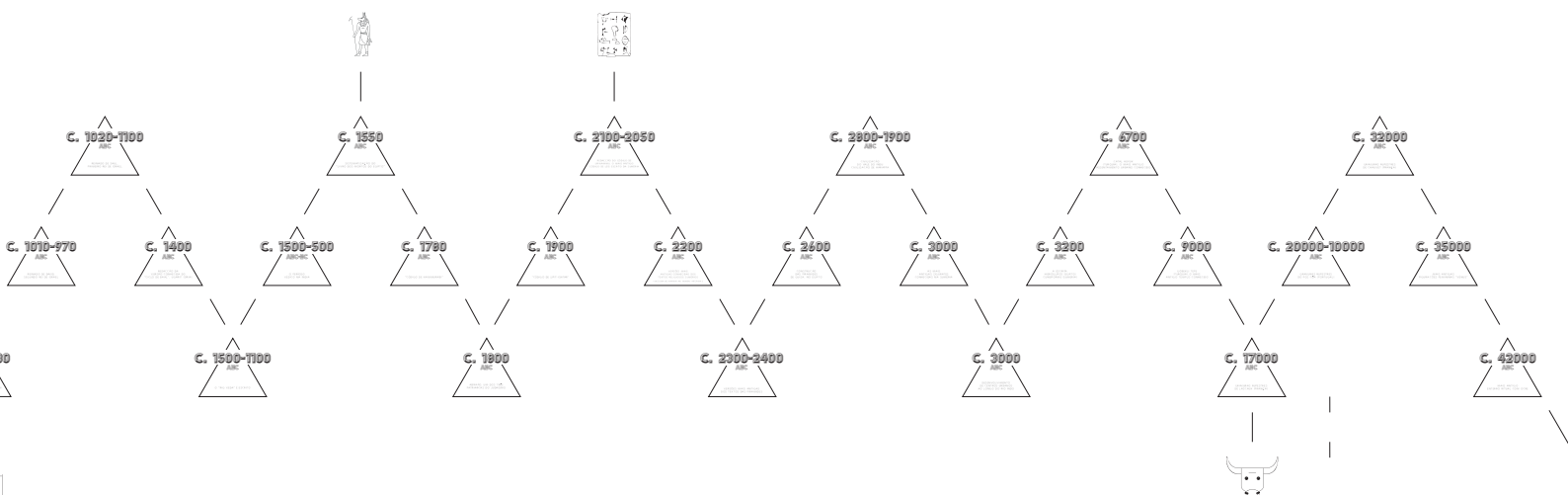


Figura 42 - Cronologia religiosa (parte 1). (Imagem do Autor, 2016)

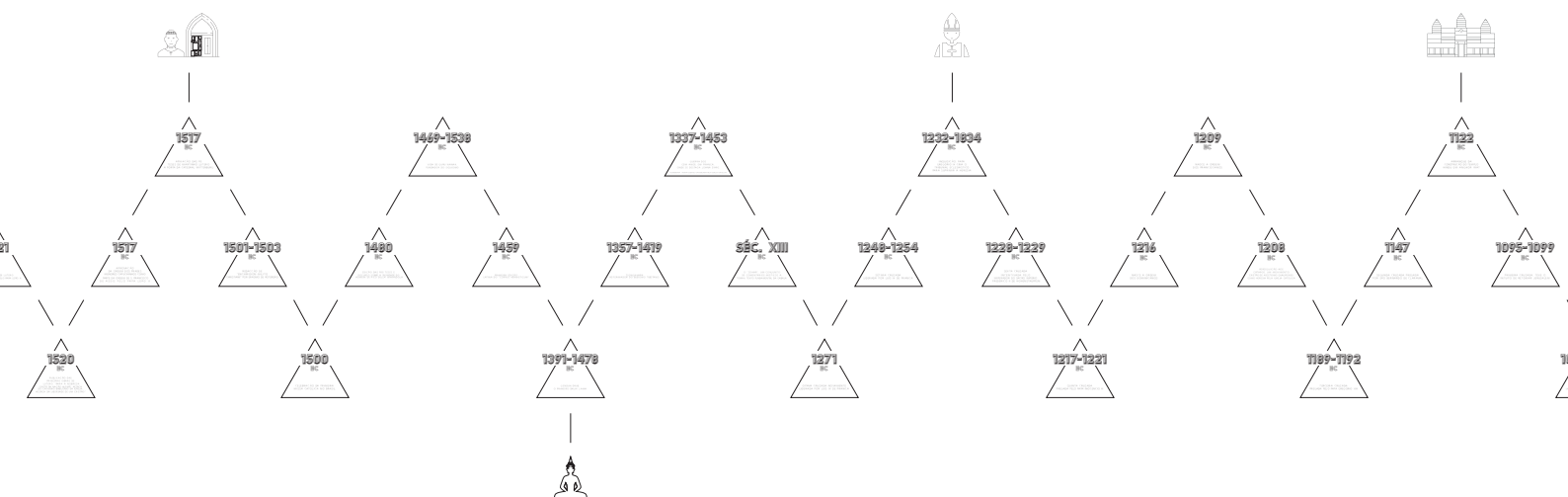


Figura 43 - Cronologia religiosa (parte 2). (Imagem do Autor, 2016)

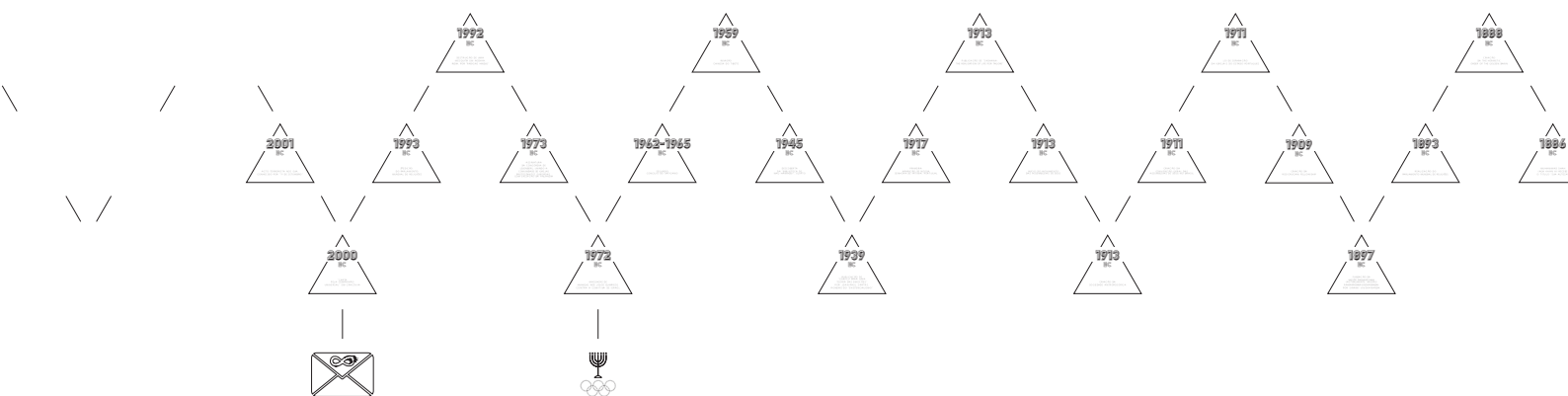


Figura 44 - Cronologia religiosa (parte 3). (Imagem do Autor, 2016)

profunda: todos os rituais no ocidente que implicam andar em círculo são nesse sentido (do Templo maçónico, às bênções de gado, passando pelas voltas em torno da Caaba).

4.2.2. Cronologia Religiosa

Como já foi referido, a sala espiritual tem por base dois grandes temas – o bem e o mal -, os quais se dividem em outros dois subtemas. O primeiro é uma cronologia religiosa que se situa na parede redonda do lado exterior da sala religiosa. Nesta cronologia estão presentes todos os marcos históricos de maior importância na evolução religiosa. Sendo mais preciso são 226 datas, começando em C. 42 000 “com o mais antigo enterro ritual em ocre”, até 2001 com o “ato terrorista nos EUA, conhecido por 11 de Setembro”. Note-se que estas datas são identificadas com “AEC” e “EC”, pois como se trata de um espaço aberto a todas as religiões, não poderíamos definir as datas com a marca do “AC” e “DC”, isto é, antes e depois de Cristo, pois, estaríamos a suscetibilizar todos aqueles crentes ou ateus que não seguem a doutrina cristã.

Segundo Pinto (2016), durante os anos de 1800 a frase “era comum” era frequentemente usada num sentido genérico, não necessariamente para referir a Era Cristã, mas para qualquer sistema de datas de uso comum através da civilização. Portanto, “a era comum dos Judeus”, “a era comum dos Muçulmanos”, “a era comum da fundação de Roma”. Quando realmente se referia à Era Cristã, era algumas vezes qualificado, por exemplo, “a era comum do Natal de Nosso Senhor” ou “a era comum do nascimento de nosso Salvador”.

As abreviaturas para Era Comum e Antes da Era Comum são EC e AEC, respectivamente. Estas formas simplificadas são às vezes escritas com pequenas letras maiúsculas, ou com pontos (como E.C.). O título Era Comum é uma alternativa para os mais publicamente usados AD e AC cristãos, já que Era Comum não faz explicitamente o uso de títulos religiosos para Jesus, como Cristo ou Senhor, que são utilizados nas notações AC e AD, respectivamente (Pinto, 2016). O termo “EC” é preferido por académicos em alguns campos (como por exemplo, pela Associação Antropológica Americana).

Para melhor entendimento de todo o conceito da cronologia por mim desenhado, irei abordar, junto do design de ambientes, a parte gráfica da mesma, pois esta área gráfica acaba por estar subjacente ao grande tema de ambientes, sendo por isso necessário abordá-la nesta parte do trabalho.

A nível gráfico este foi provavelmente o maior desafio, pois dispunha de uma parede redonda com 40m e 86cm que, apesar desta ser enorme, se colocasse todas as datas em linha não haveria espaço suficiente para a escrever em letra legível, bem como ficaria com o restante espaço muito em branco, muito vazio. Ou seja, tive de pensar numa solução apelativa porque quando falamos de cronologias a nível museológico, estas são sempre as mais menos-

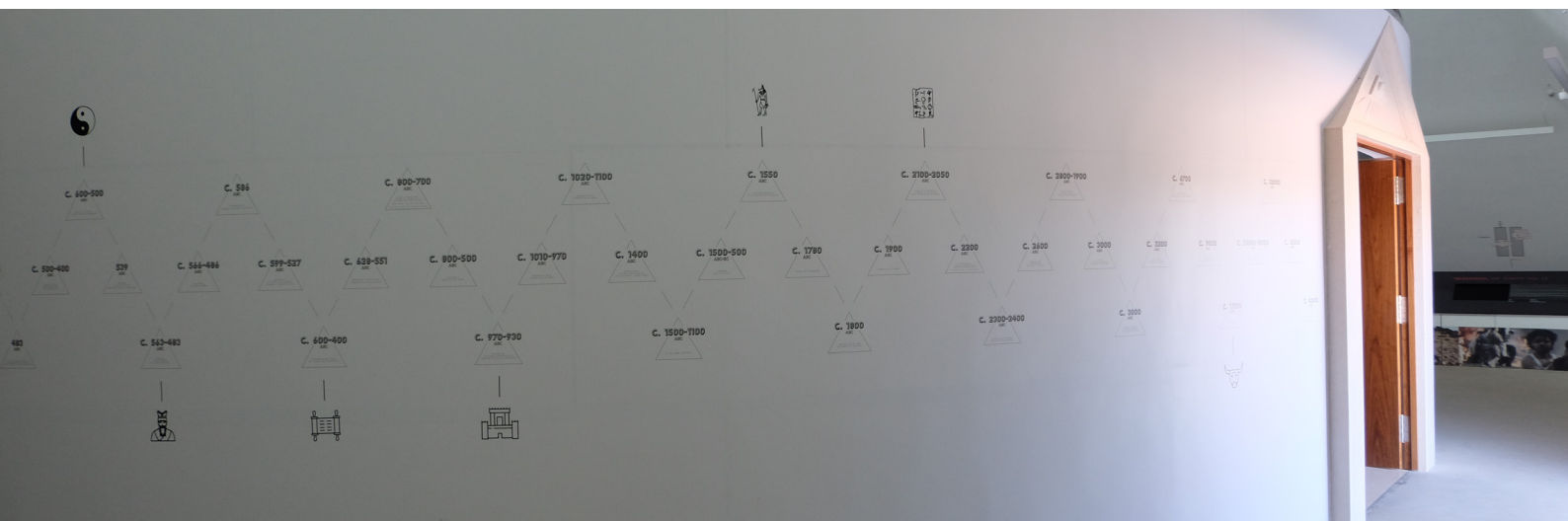


Figura 45 - Fotografia da cronologia religiosa (inicio). (Imagem do Autor, 2016)

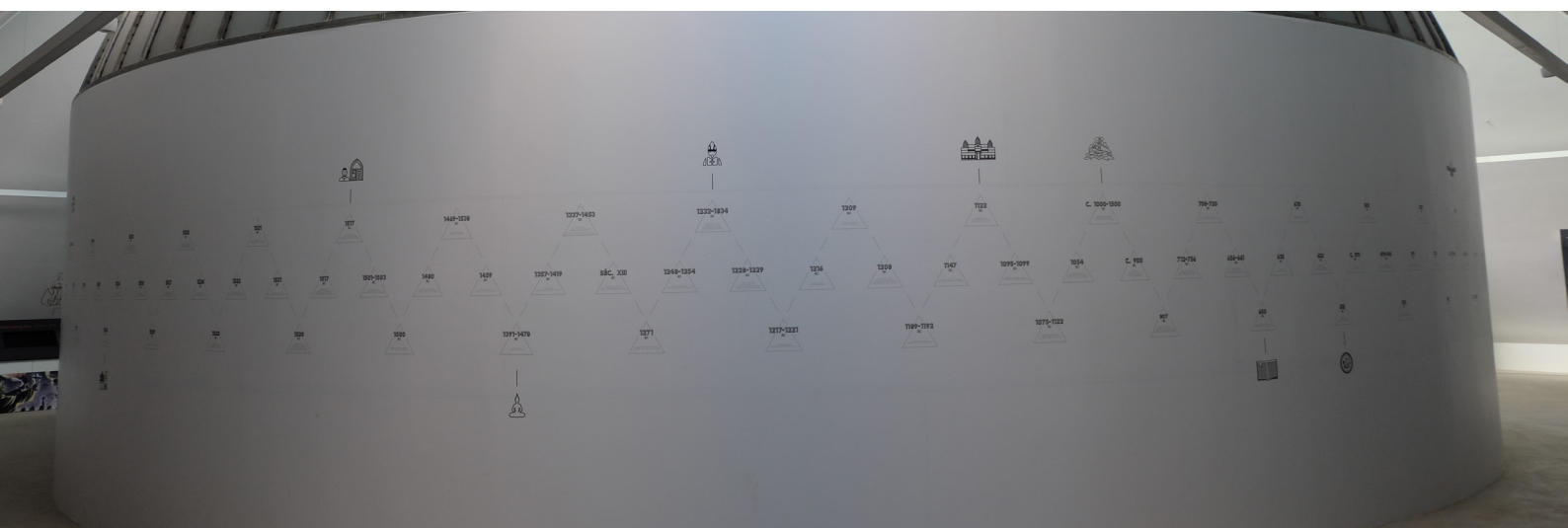


Figura 46 - Fotografia da cronologia religiosa (meio). (Imagem do Autor, 2016)

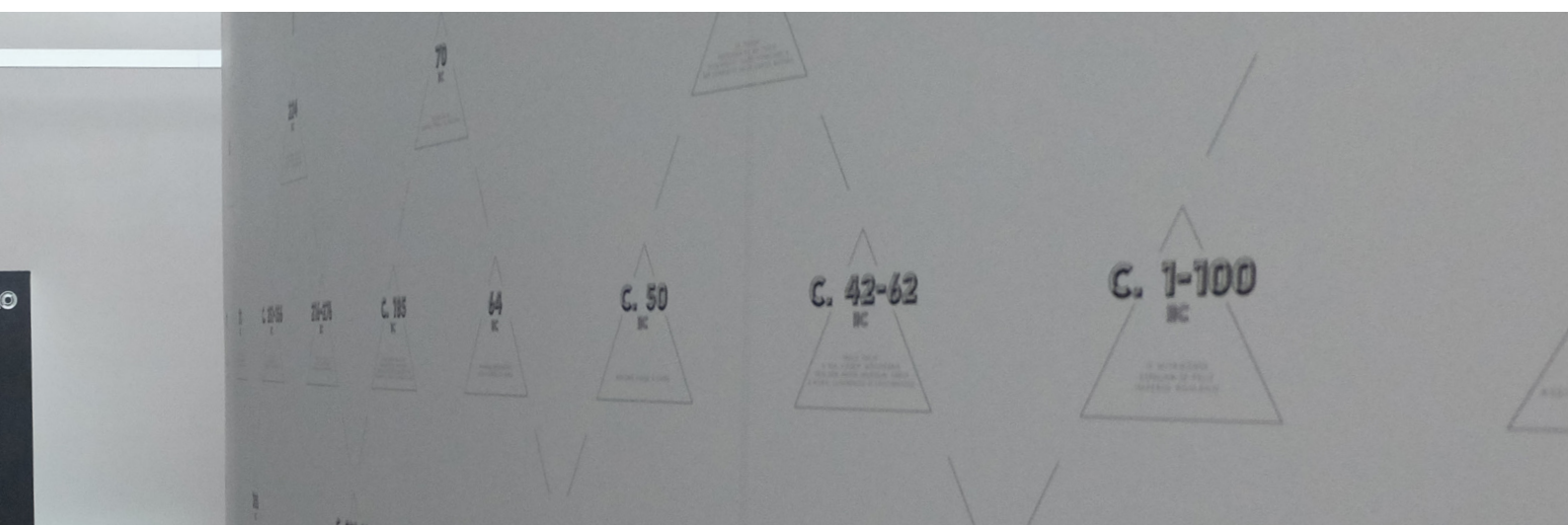


Figura 47 - Promenor da cronologia religiosa. (Imagem do Autor, 2016)

prezadas pelo público, e apenas uma pequena percentagem deste é que a lê na totalidade, pois o público em geral só lê os títulos e/ou algumas descrições que incidam com o gosto pessoal e imagens/ilustrações.

Optei por não escolher nenhuma paleta de cores para a cronologia, deixando-a monocromática pois, segundo a teoria das cores, cada uma pode ser associada a um sentimento ou sensação e esta não era minha pretensão, pois aqui queria representar apenas factos históricos, datações tudo “preto no branco”.

Para economizar espaço em linha reta e expandir os temas sem fugir à métrica temporal, tive como conceito, mais uma vez, a geometria da forma triangular, a qual me permitiu criar um zig-zag entre datas/marcos históricos, começando em baixo com três datações - a base, o centro e aresta superior -, depois volta a descer e assim sucessivamente. Com esta solução as caixas de texto sobrepõem-se 2cm entre cada uma mas, como se encontra numa linha diagonal, visualmente não sugere a sobreposição. Ao somar todas, consegui economizar um total de quatro metros e meio, fora o espaçamento que teria de levar se fossem todas numa guia horizontal.

Para destacar tanto as datas como a linha cronológica, cada data está numa caixa de texto, também triangular, e entre cada caixa de texto existe um tracejado. Na caixa de texto a informação de maior relevo é a data, daí estar num tamanho maior, e com a mesma fonte utilizada nos títulos (cujo item irei falar mais adiante). De seguida encontra-se o “AEC” (explicado em cima) na mesma família de texto, sem sombras e num tamanho mais reduzido. Por fim, a nível informativo de cada data, vê-se descrito o acontecimento com a mesma família de letra que utilizei para texto corrido.

Em suma, com a cronologia religiosa e com o meu design, consegui conferir beleza e simplicidade a informações históricas e economizar espaço através da expansão de uma linha cronológica em diagonais superiores e inferiores, formando triângulos como caixas de texto e como linha cronológica. Visualmente ocupa o raio de visão humana: por numa parede de 3m de altura, o espaço informativo ocupou 1,35m de centro, deixando 75cm, tanto do chão como do tecto, dado serem locais já não acessíveis a qualquer tipo de pessoa. E a opção monocromática para não suscetibilizar crenças ou induções inadequadas.

Por fim, destaco os trinta acontecimentos de maior relevância através de uma ilustração representativa do acontecimento. Para estas ilustrações recorri ao método de desenho de silhueta e a uma linguagem idêntica ao restante conteúdo gráfico, como por exemplo o tipo de texto, formas e linhas. Estas só aparecem em datas que ficaram na base ou no topo dos triângulos para que fosse mais clara a sua representação e não criasse uma confusão na linha temporal aquando da observação rápida dos utilizadores.

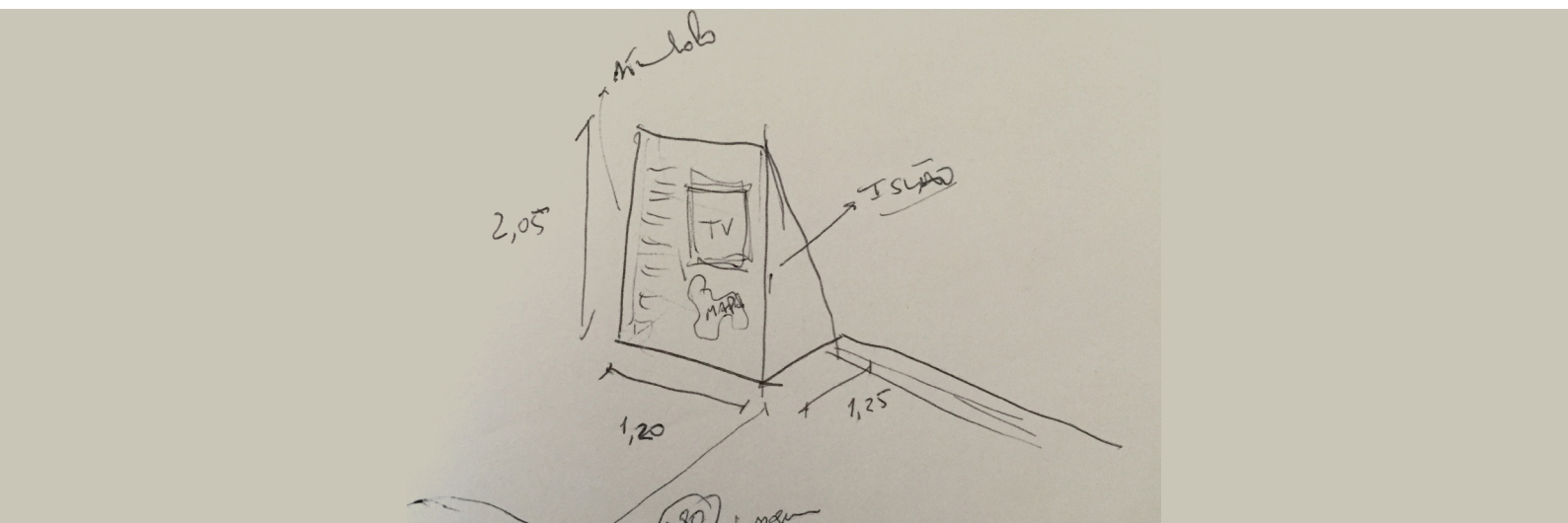


Figura 48 - Primeiros esboços para os módulos religiosos. (Imagem do Autor, 2015)

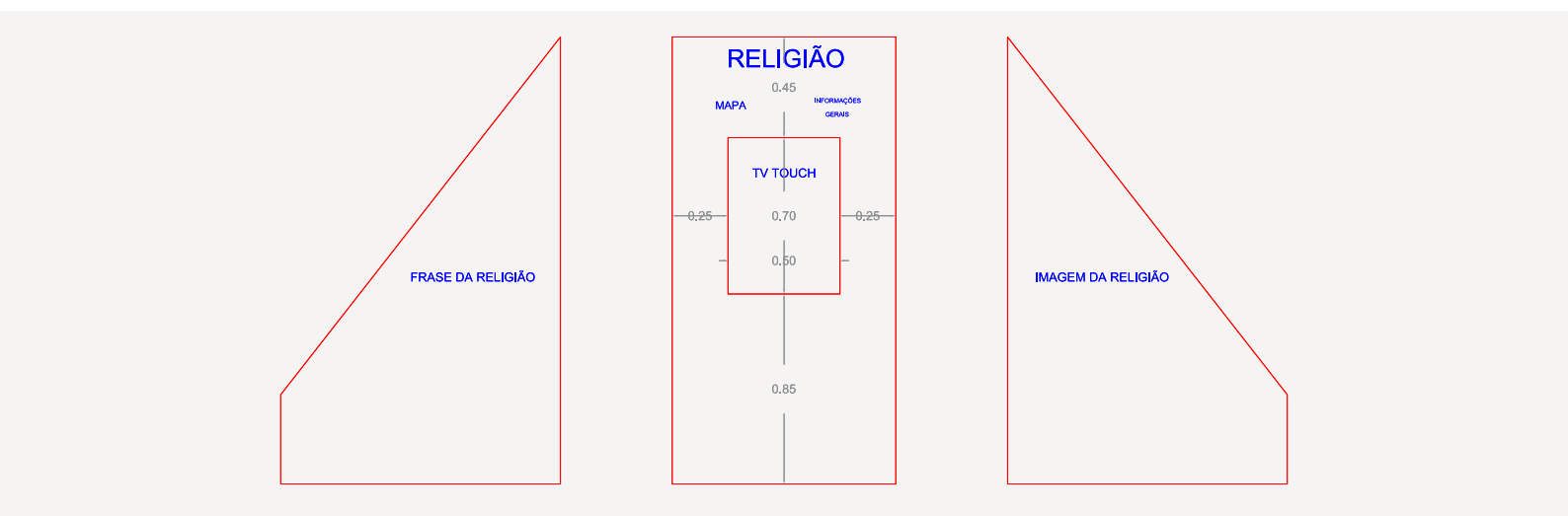


Figura 49 - Primeiro desenho técnico dos módulos religiosos. (Imagem do Autor, 2015)

4.3. DESIGN DE EQUIPAMENTO

O Design de equipamento, também por vezes denominado como design industrial ou de produto, tem por base um estudo técnico e desenhos tridimensionais, e dedica-se à criação e produção de objetos, sendo seu foco conferir uma melhor qualidade de vida. Na sua essência lida com o processo de produção de bens de consumo ligados ao quotidiano como, por exemplo, mobiliário (doméstico ou urbano), electrodomésticos, automóveis, peças, entre muitos outros.

Antes considerava-se que era uma área só de interesse plástica formal ou ornamental para um objeto, sendo as linhas e as cores aplicadas posteriormente apenas no sentido de embelezamento estético. Após a segunda guerra mundial e o aparecimento de novos materiais, bem como novos processos de fabricação, levaram a uma expansão desta área - desde o foco ornamental para aspetos mais técnicos, desenvolvendo-se melhores soluções técnicas de produção em massa, com base em estudos ergonómicos.

Conforme Brandão & Remesar (2000), as concepções do design industrial variam em relação às tipologias de produtos ou diferentes setores produtivos. O mobiliário urbano em que os parâmetros e os factores a considerar são diferentes dos utilizados num produto de consumo. Os produtos de design industrial que afectam o mobiliário urbano podem-se desenvolver de duas maneiras diferentes. A primeira dá-se quando se concebe uma gama de produtos de aplicação generalizada, ou seja, quando não são projetados para um espaço concreto e possam ter diferentes aplicações. Nesses casos, existem aspetos prioritários a ter em conta: número de unidades a fabricar; custos e investimentos; processos a utilizar; e soluções de desenhos adaptáveis a diferentes ambientes.

No segundo caso, os projetos estão orientados para se desenvolverem em séries reduzidas para lugares predeterminados. Nestes casos, as concepções têm uma orientação muito diferente, realçando aspetos tais como: materiais e produtos finais; instalação e manutenção; soluções de desenho que se integrem em ambientes predeterminados.

Existem aspetos que limitam as soluções de desenho, tais como as condições físico estruturais a que estão submetidos os diferentes componentes dos elementos de mobiliário urbano. Ao mesmo tempo, o número de unidades a fabricar influi na seleção de materiais e processos de transformação e, portanto, condiciona as soluções de desenho.

Estas circunstâncias demonstram-nos a interrelação que existe entre o desenho e as outras atividades que se integram no desenvolvimento do produto. Por isso, é importante definir uma especificação do desenho que incorpore todos os factores que influem e condicionem o desenho (Brandão & Remesar, 2000).

À primeira vista, não existe qualquer peça resultante do design industrial dotada com valores industriais. A questão de saber se o design é ou não espiritual parece mais fácil em relação à arquitetura: esta pode por vezes raia.



Figura 50 - *Propostas 3D para os módulos religiosos.* (Imagem do Autor, 2016)



Figura 51 - *Início da construção dos módulos religiosos.* (Imagem do Autor, 2017)

Segundo Victor Papanek (1998), nos anos 20 tinha-se por convicção que o design que funciona-se bem era belo, por conseguinte, tinha valor espiritual. A afirmação “se funciona bem, então será belo” acrescenta-mos agora as perguntas: se funciona bem a fazer o quê? Se será belo em que sentido? Funcionamento e beleza em que contexto?

Vivemos em países excessivamente desenvolvidos, com gostos subdesenvolvidos, superamo-nos na ornamentação, na ostentação visual e no excesso. O nosso sentido natural de ordem e simplicidade deixa-nos bastante impressionados com o que é austero, ainda que exibamos o que é vistoso e atentatório. Para extrairmos a essência desses objetos temos de examinar na matriz cultural e social na qual se desenvolveram. Quando o fazemos, verificamos que todos eles estão de alguma forma relacionados com valores espirituais (Papanek, 1998).

Este é o ponto chave que separa todo o design de equipamento da arquitetura. Através da orientação e combinação dos espaços interiores é possível libertar nas pessoas sensações transcendentais, sugestões do passado. Tal como acontece com qualquer um utensílio: podemos admirar as linhas puras de um objeto, mas esta resposta estética, causada pela elegância, pode apenas muito esporadicamente libertar em nós manifestações do sublime (Papanek, 1998).

Papanek (1998) diz acreditar firmemente que o que pode conferir valor espiritual tanto é a intenção do designer como o respetivo uso do objeto produzido. Ao exercemos a nossa arte e a nossa perícia, aquilo que fazemos dá forma ao que somos e no que nos tornamos. Quando estamos dispostos a enfrentar as concepções das nossas ações no design, e aceitando as nossas responsabilidades sociais e morais, damos forma.

De acordo com o mesmo autor, tudo isto só será possível se aprendermos a reconhecer os dilemas éticos da nossa profissão. E pensarmos desapaixonadamente sobre o que fazemos. E isto é extremamente difícil para os designers: a nossa educação profissional é profundamente divisiva. Por um lado aprendemos muitos aspetos da alta tecnologia, estudamos métodos de produção em massa, técnicas industriais. Por outro lado, somos levados a considerarmo-nos artistas. Esta parte da nossa educação conduz com frequência à estética totalmente irresponsável. Na nossa época está na natureza dos processos estéticos e utilizadores a que nunca sejam consultados. Este facto pode dar grande liberdade a um pintor ou escultor para exprimir as suas convicções sonhos, demónios ou esperanças. Numa arte mais pública, como o design em objetos quotidianos, esta atitude só irá encorajar o porte empertigado, a perversidade excêntrica e a postura fraudulenta.

Existe um momento em que a beleza e a utilidade se articulam com o bom design: se ambas as condições existirem em simultâneo num objeto e forem manifestações evidentes da intenção social das pessoas que o criaram, é possível falar do lado espiritual do design (Papanek, 1998).

A função do designer é apresentar soluções às pessoas. Estas opções deveriam ser



Figura 52 - Continuação da construção dos módulos religiosos. (Imagem do Autor, 2017)



Figura 53 - Interior dos módulos religiosos. (Imagem do Autor, 2017)



Figura 54 - Módulos religiosos finais (vista lado direito). (Imagem do Autor, 2017)

reais e significativas, permitindo que as pessoas participassem mais plenamente nas decisões que lhe dizem respeito, e deixando-as comunicar com os designers e arquitetos na procura das soluções para os seus próprios problemas, mesmo, quer queiram quer não, tornando-se os seus próprios designers (Papanek, 1998).

4.3.1. Módulos Religiosos

Como já havia referido, a exposição foi dividida entre o bem e o mal. A parte sobre o bem é composta por quinze módulos iguais, os quais nomeei módulos religiosos, pois estes funcionam como um quiosque informativo acerca de cada religião ou crença.

A sua ordem foi definida com base nas grandes geografias e culturas, e dentro destas, sucessivamente, a sua ordem cronológica. Começa-se, assim, pelo Hinduísmo, depois pelo Xintoísmo, continuando pelo Jainismo, Budismo, Confucionismo, Taoismo, Sikiquismo, Religiões dos Orixás, Paganismo, Judaísmo, Zoroastrismo, Cristianismo, Islamismo, Fé Bahá'í e, por último, o Ateísmo.

Cada módulo tem 2m de altura por 1m de largura, com profundidade de um 1,25m. As primeiras duas têm um espaçamento de 1,80m, pois são as únicas na primeira parede. Os oito módulos seguintes têm 1,36m entre eles, sendo a sua localização na segunda parede expositiva. Os últimos cinco módulos, os quais se encontram na terceira parede expositiva, têm entre eles um espaçamento de 1,76m. O objetivo foi tentar equilibrar, ao máximo possível, o espaço intercalar entre os módulos, de modo que eles terminassem na frente do módulo da construção do Templo, que irei falar mais à frente. O mesmo espaço foi deixado na quarta parede expositiva para representar o “mal” do fanatismo religioso.

Como material escolhido temos a madeira na estrutura, pois é um material com durabilidade, fácil de manusear e mais económico, quando comparado com outros materiais.

O seu desenho foi, mais uma vez, inspirado no princípio dos triângulos, pois encontramos nas suas faces triângulos escalenos. Queria que estes módulos transparecessem e que fizessem parte da parede ou estrutura da pirâmide, fazendo varias seções que permitem uma clara divisão de temas, mas sobre o mesmo princípio, como de rasgos se tratassem, usando sempre traços retos e linhas ortogonais. Consegui afastar-me ao máximo de formas orgânicas para manter a conformidade de todo o projecto, dado este ser geométrico, forte, robusto, misterioso, informativo e pacificador.

As paredes da pirâmide, por dentro, são esconsas/inclinadas, o que me obrigou a fazer um melhor aproveitamento do espaço; a pensar numa distância de segurança para as pessoas, ao se movimentarem pela exposição, não baterem com a cabeça na parede; a pensar nas fontes de alimentação e pontos de luz para cada módulos sem que os cabos ficassem à vista e acessíveis ao público; a jogar com uma paleta de cores atrativa aos módulos, mas que



Figura 55 - Módulos religiosos finais (vista lado esquerdo). (Imagem do Autor, 2017)

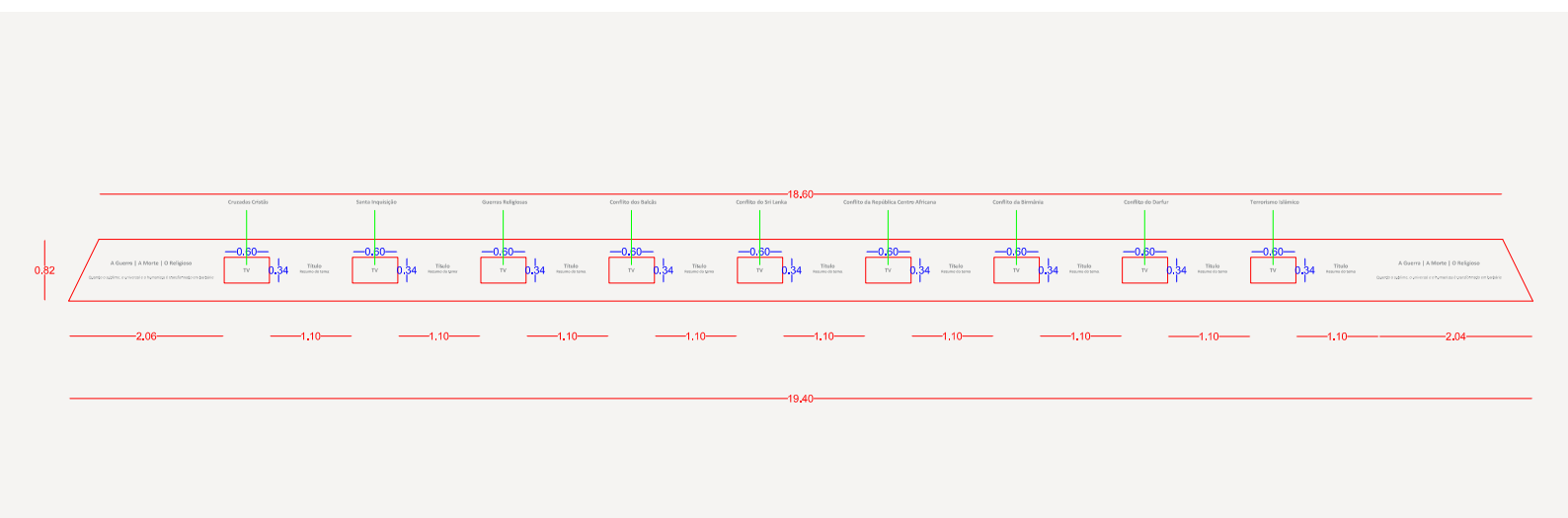


Figura 56 - Desenho técnico da banca da barbárie. (André Pimentel, 2016)

não entrasse em conflito nem com o conteúdo informativo nem o restante expositivo; a estar acessível e visível toda a informação, desde às crianças, aos adultos e a pessoas portadoras de deficiências motoras.

A sua frente foi definida conjuntamente com a equipa do projeto, tendo esta a face principal do módulo, na qual se encontra um ecrã televisivo de 27 polegadas. Optou-se pelo desenho de uma face direita e paralela ao corpo humano para uma melhor utilização. O módulo, visto de frente, apresenta uma face retangular mas, quando visto de lado, as suas faces laterais são triângulos escalenos, sendo que a hipotenusa encaixa no ângulo da parede.

Foi estipulado ficar na frente do módulo, no seu topo, o nome de cada religião/crença, com um tamanho de letra grande e com a font Idler Detail (font dos títulos). Optei por o texto ficar a branco, por ser a cor da paz e por ter melhor leitura. Pretendia também uma cor que fosse brilhante para remeter ao celestial, imaginativo e apaziguador, sendo esta atrativa ao utilizador. Para tal deixei na estrutura de madeira, no espaço para os títulos, um buraco e uma estrutura para a colocação de um acrílico e uma luz, ficando assim os títulos com brilho. Importa referir que a cobertura do módulo foi impressa em vinil laminado, o que permitiu funcionar como um filtro da luz, criando o efeito angelical que objetivava. Para além disso, trata-se de um material resistente e versátil para desenhar, escrever, colocar imagens e informações a qualquer gosto e com diversas técnicas. Possibilita ainda uma série de testes realizados no computador antes da arte final ir para impressão na gráfica.

Como já mencionei, o texto na frente ficou a branco para melhor destaque, para a base elegi o preto mate: com esta cor escura permitiu-se a monocromia que utilizei na cronologia. Para além disso, com o preto mate a televisão fica melhor integrada e mais discreta no módulo. Há, ainda, uma correta separação visual da parede, que é branca, e entre as duas laterais do módulo, dado tratarem informações distintas.

Para não entrar em dicotomia temática, visto que estamos em design de equipamento, irei falar mais detalhadamente acerca da decoração gráfica definida para os módulos religiosos no ponto 4.4., sendo esse o de design gráfico.

4.3.2. Banca Barbárie

Terminada a temática do bem, iremos para a quarta parede expositiva, cujo espaço das arestas foi utilizado para representar o mal das religiões. O nome, assim, atribuído foi o de barbárie, ou seja, é a condição daquilo que é selvagem, cruel, desumano e grosseiro, quem ou o que é tido como bárbaro. A barbárie pode ser interpretada como uma ação de extrema violência e agressividade, com o único objetivo de afetar diretamente a paz e a tranquilidade de determinado grupo.

Foi desenhado, desta vez, uma banca em vez de módulos pois, além dos factos trans-



Figura 57 - *Construção da banca da barbárie a terminar em banco.* (Imagem do Autor, 2017)



Figura 58 - *Continuação da construção da banca da barbárie.* (Imagem do Autor, 2017)



Figura 59 - *Banca da barbárie final e ligação do conteúdos informáticos (pontos de acesso à área técnica).* (André Pimentel, 2017)

mitidos terem uma sequência cronológica, esta consegue representar o mal como algo que evolui, que tem continuidade desde os tempos mais remotos. E que o fanatismo religioso, por muitas boas intenções que tenha na sua missão, para que este se concretize implica a destruição de outras crenças.

Utilizando os mesmos materiais e linguagem gráfica da restante exposição, consegue existir uma clara quebra de temáticas com as formas modelares, com um desenho de linhas rectas de inspiração triangular.

Esta banca permite o afastamento necessário, mais uma vez, para que o utilizador tenha espaço, em altura, para não bater com a cabeça no tecto e cobre a calha técnica, deixando apenas quatro pontos de apoio com portas para assistência técnica.

Nasce nas duas arestas na pirâmide, do lado oeste, nas frentes dos bancos para repouso do visitante, as frases “A Guerra | A Morte | O Religioso” para chamar a atenção do visitante que está a entrar na parte negativa. O tipo de letra utilizado para a frase foi, de novo, a Idler Detail por ter sido definida como letra de cabeçalho, título e principal. E, por baixo, a frase “Quando o sublime, o universal e o humanista é transformado em barbárie” encontra-se escrita em Idler Inner por se tratar de uma descrição. Assim, os bancos, para além de estarem integrados na banca, têm várias funções úteis como a condução na exposição para o tema. Note-se que este banco não foi desenhado na sua forma mais tradicional, mas antes com a forma de triângulo isósceles, com 2m por 3,18m de catetos e uma hipotenusa de 3,56m e a sua altura de 58cm centímetros.

Entre a frente da banca e o topo existe uma saliência despropositada deste último para colocar uma fita de leds vermelha, ficando a luz escondida do público e com projecção para o chão. Achei importante utilizar a cor vermelha nesta banca pelo que a mesma representa – morte, sangue, sofrimento – e também para contrastar com as luzes brancas (divinas) dos módulos, promovendo um efeito visual muito engraçado e bem mais interativo.

Os temas retratados na barbárie começam nas cruzadas, passando para a Inquisição, as guerras religiosas, o conflito nas Balcãs, o conflito na Irlanda do Norte, na República Centro Africana, o Conflito no Myanmar, o Conflito no Darfur, terminando no Terrorismo e nos seus acontecimentos mais recentes. Cada um destes possui de uma televisão com informações adicionais, fotografias, vídeos e multimédia.

As suas dimensões são de 82cm de profundidade, em altura o seu lado maior tem 19,20m e o menor tem 17,18m e o seu comprimento é de 18,60m. Quanto ao espaçamento entre cada tema, este é nas suas pontas de 2,06m e de um 1,10m entre cada televisor.

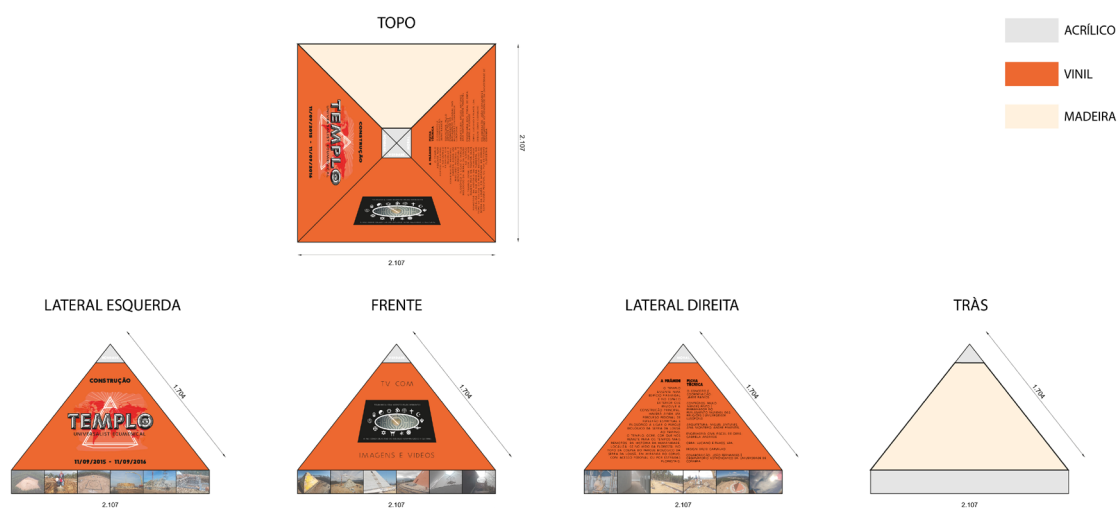


Figura 60 - Desenho técnico e proposta para o módulo da construção do Templo. (Imagem do Autor, 2017)



Figura 61 - Foto-montagem da proposta para o módulo da construção do Templo. (Imagem do Autor, 2017)

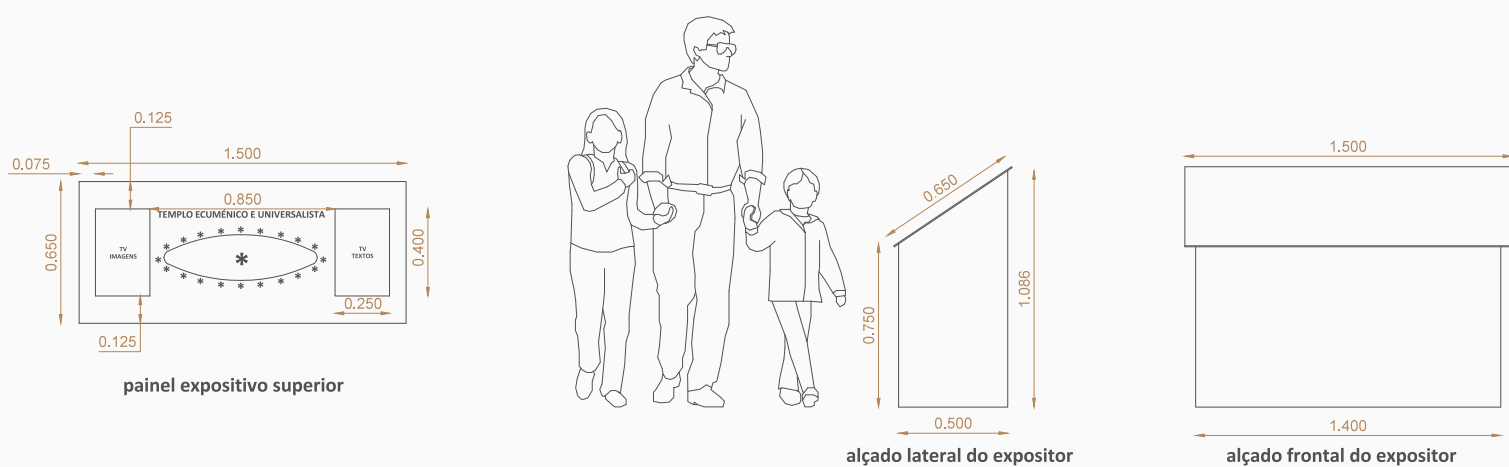


Figura 62 - Proposta escolhida tendo sido feita pelo o arquiteto. (André Pimentel, 2017)

4.3.3. Banca Construção do Templo

Posteriormente à definição do conceito do espaço expositivo do Templo Ecuménico, o mentor da obra achou interessante desenvolver-se mais um módulo dedicado apenas à construção do Templo, afastando-se das temáticas anteriormente desenvolvidas. Deste modo, o percurso expositivo terminaria com uma área de interesse e de curiosidades para que o visitante tivesse acesso a todo o tipo de informações e/ou esclarecesse tudo sobre o Templo como, por exemplo, o seu processo construção, datas de maior importância, início das ideias, reportagem fotográfica da sua evolução, entre muitos outros aspetos.

Inicialmente foi apresentada uma proposta da minha autoria que tinha por base o mesmo conceito da restante exposição, isto é, os triângulos. E achei que neste caso é necessário, e ao mesmo tempo interessante, ser mais “básico” ou direto, propondo, assim, um módulo cuja forma era a pirâmide original numa escala 1/10, ou seja, uma dimensão na base de 2,10m por 2,10m, com uma diagonal de 1,70m.

A sua localização seria encostado à última parede, depois da banca da barbárie. A sua base seria em acrílico com uma altura de 50cm, porque o interior da pirâmide, antes da paredes começarem a inclinar para a formação do vértice, tem essa dimensão. Esta base quadrangular acrílica permite, assim, que o módulo tenha altura suficiente para o encaixe entre a face posterior do módulo e a parede interior do Templo. E nas restantes três faces visíveis encontrar-se-ia uma exposição fotográfica da evolução da construção do Templo, com as dezoito imagens mais representativas, impressas em vinil transparente, com redução de 45% de opacidade, tirando partido da translucidez do acrílico, e com luzes LED brancas no seu interior, por forma a conferir um brilho e destaque maior às imagens, e também conferindo um efeito de que a pirâmide estivesse a flutuar sobre uma luz divina.

O módulo da pirâmide seria construído com os mesmos materiais da restante exposição, ou seja, a madeira revestida a vinil impresso da cor ocre (cor do Templo). A primeira face, sendo esta a lateral esquerda, teria apenas o logótipo e as datas de construção para que o visitante conseguisse, de imediato, associar que este espaço era apenas dedicado à obra do Templo e não à espiritualidade do mesmo. Na face da frente existiria um televisão com informações adicionais, imagens, vídeos, curiosidades e pormenores técnicos. E, por fim, na terceira e última face, sendo esta a lateral direita, encontrar-se-ia um texto acerca do Templo e respetiva ficha técnica, isto é, o nome e cargo de todos os que participaram nesta obra/projeto.

O tipo de letra obedeceria ao que foi definido para toda a parte expositiva, não sendo necessário proceder a nova a descrição e consequente repetição.

Por fim, a forma deste módulo terminaria com o vértice em acrílico, com luz no seu interior - reprodução idêntica à forma do Templo -, onde apenas acrescentaria uma palavra, em cada face, “Bondade”, “Verdade” e “Moral” - as mesmas palavras usadas na parede da



Figura 63 - Banca Construção do Templo (final) . (Imagem do Autor, 2017)

fachada da pirâmide. Estas três palavras seriam impressas com a técnica de vazamento, em vinil fosco, saindo luz direta pelas palavras, e o restante vértice estaria filtrado, o que produziria um efeito discreto, mas bastante gracioso.

Mas, por motivos de custos e de timing, a minha proposta acabou por não ser concretizada. Optou-se pelo outro módulo, desenvolvido pelo arquiteto, pois essa proposta era mais básica e económica, dado ser uma forma de púlpito onde nas frentes teria duas imagens e o logótipo e no topo teria a televisão, imagens e textos.

4.4. DESIGN GRÁFICO

O Design Gráfico é um campo do design especializado na estética formal, que vai desde as componentes textuais às não textuais e que resulta em grafismos, símbolos e ilustração, isto é, em tudo que no seu fim seja comunicação visual. É, portanto, uma técnica formal para transmitir ideias, conceitos, emoções, etc.

Ainda pode ser considerado um meio de criação, organização e transmissão à comunicação impressa, baseada na edição de imagens com o tratamento de texto. No início do século XXI a participação do design gráfico teve uma expansão para os meios digitais, o que aumentou ainda mais o mercado de trabalho e permitiu o afastamento das áreas mais tradicionais como o branding, packaging, editorial e sinalização, nascendo áreas novas, como por exemplo, web design, interações e plataformas.

A designação de design gráfico foi lançada em 1922 por William Addison Dwiggins, um artista plástico norte americano que trabalhava em publicidade (Calçada, Mendes & Barata, 1993). Quentin Newark afirma que “o design gráfico é a mais universal de todas as artes. Está à nossa volta, explicando, decorando, identificando, impregnando um mundo de significado. O design gráfico desempenha uma série de funções: ele distribui e diferencia, ele informa. Ele age, sobre as nossas emoções e ajuda-nos a modelar a forma como sentimos o mundo que nos rodeia” (Calçada et al., 1993).

O design gráfico não só trabalha em função de um público, como cria mudança, acarretando clivagens culturais e civilizacionais, intimamente relacionadas com o sistema social onde se insere.

Podemos considerar os produtos de design como objetos de beleza e de esforço humano criativo, como esforço dos designers para se intrujarem com os novos materiais e métodos de produção, ou promover ideologias sociais específicas, como resultado das condições económicas dentro de um sistema de livre iniciativa capitalista que requer e estimula mercados sempre crescentes e níveis de consumo em expansão, como desafio a esse sistema e como exemplo das motivações complexas do mercado de massas (Calçada et al., 1993).

O design gráfico já perdeu o seu carácter exclusivamente gráfico no sentido em que

se tornou plenamente visual, liberto dos constrangimentos materiais das artes gráficas e de representações bidimensionais estáticas. O designer imaterializou-se e, por isso, perdeu o seu carácter somente gráfico. O designer é, hoje, profissional atento a todas vertentes do nosso mundo visual e é, por conseguinte, um designer visual e já não somente gráfico.

Os arquitetos autenticam projetos de arquitetura e urbanismo, moldando as nossas vivências espaciais. Os médicos conseguem moldar o nosso corpo, cirúrgica e farmacologicamente. Os políticos moldam a nossa relação com a sociedade pelo domínio das leis que regulam a nossa vida colectiva. E os designers gráficos? Segundo Calçada et al. (1993), são um pouco como os nutricionistas: numa sociedade sobrealimentada de comida e de imagens, os designers tentam equilibrar a fome com a vontade de comer (imagens), tal como os nutricionistas fazem com a comida. No entanto, apesar de toda a gente sentir que precisa de um destes especialistas e reconhecer que eles têm um papel a desempenhar na vida social, os designers são chamados a intervir em casos de considerável dificuldade, isto é, quando as pessoas sentem que já não conseguem resolver um problema visual pelos próprios meios.

Portanto, os designers desempenham um papel importante porque ajudam a transmitir educação visual às pessoas, estabelecendo patamares de qualidade visual e modelando mensagens de uma forma culturalmente mais elevada do que sem eles se faria.

O design gráfico tem o poder de alterar as nossas vidas. Temos, por exemplo, a propaganda nazi que montou uma estratégia de comunicação visual assente no impactante conceito de força e poder. Dissecando-a podemos encontrar, ao nível gráfico, um profundo trabalho de identidade visual, o qual se baseou numa marca que se constitui como símbolo, a suástica, no esquema tricromático (preto, vermelho e branco) e em representações sintéticas de outras imagens simbólicas, como a águia (associada à noção de vigor).

A suástica, no entanto, não foi um símbolo criado pelo regime nazi. As suas origens datam da pré-história quando, ao contrário das conotações que agora conhecemos, ela era um ícone religioso sagrado para budista, hindus, índios americanos, africanos e muitos outros (Calçada et al., 1993). Até que, no final do século XIX, um culto da suástica emergiu na Alemanha, tendo a suástica vindo a ser apropriada pelos nacionalista nazis, o que a levou a integrar-se na liturgia nazi.

O campo de estudo e de aplicação da disciplina de identidade visual corporativa ainda é um terreno escorregadio, apesar dos seus cem anos de vida (Raposo, 2008). Sofre o problema das ambiguidades visuais semânticas e, por sua vez, estas arrastam confusões operacionais e dúvidas pragmáticas.

Um dos défices simbólicos surge da dificuldade que as empresas e as instituições têm a identificar, de forma clara, o design como agente essencial na matriz de inovação como parceiro estratégico fundamental.

No que concerne às instituições religiosas, o seu aspeto visual atual em nada se assemelha ao que era há centenas de anos atrás. O design gráfico assumiu grande parte da

responsabilidade das comunicações visuais das religiões do mundo: desde os materiais, ferramentas, lettering, layout, proporções, métodos de produção e até métodos conceptuais (Kantor, 2007). O design gráfico evoluiu e envolveu-se fortemente no equilíbrio entre o espiritual utilitário e os aspetos técnicos. De certa forma o design gráfico aliviou a tensão entre forma e propósito, forma e significado, forma e expressão, forma e conteúdo (Kantor, 2007). É neste conflito que se determina a qualidade estética de uma pintura, de uma construção, de uma impressão. Desde cedo que a fé e a imagem eram trabalhadas para transmitir a sabedoria da fé e da tradição através de cores, linhas, texturas e formas.

Desde sempre que as religiões empregaram os melhores artesãos e profissionais, pois acreditavam que um texto podia ser tão ou mais bonito que uma imagem. Utilizando os melhores materiais e ferramentas disponíveis, fizeram-se trabalhos que conjugam imaginação e inteligência, desenvolvendo o poder dos símbolos e sentindo o seu trabalho como atos de fé, ao serviço do seu deus (Kantor, 2007).

O conhecimento dos designers é essencial ao serviço da religião, pois é o profissional mais bem equipado e preparado para as exigências atuais. O design gráfico tem, então, um papel determinante na religião, na fé e na espiritualidade. Mas, para isso, as religiões não podem ver o design como um luxo ou uma futilidade desnecessária.

De acordo com Kantor (2007), a vasta comunicação media e impressões das nossas igrejas, sinagogas, templos, escolas, publicações religiosas, são por vezes medíocres, ou até feias. Por vezes não passam de clichés com uso abusivo de símbolos - outro aspeto onde o design gráfico e o seu potencial devem atuar. A falta de apoio do design gráfico pode levar à criação de logos superficiais, símbolos sem significado que levam à trivialização das religiões. Isto acontece porque o design é uma forma de arte muitas vezes desvalorizada ou considerada não essencial, associando-a a uma vertente comercial. Mas esta renovação, com o apoio do design gráfico, exige prudência e respeito tanto pela arte, como pela fé. Caso contrário este trabalho de equipa não funciona.

Assim, raramente o design gráfico é considerado uma arte essencial para a expressão das religiões contemporâneas. Contudo, nós vivemos num mundo onde as novas formas de comunicação estão a evoluir a um ritmo alucinante, sendo o design gráfico um peso efetivo nesta mudança. Kantor (2007) questiona até se as organizações religiosas e seus dirigentes têm noção da presença, da força, da influência e da necessidade do design gráfico.

O design é, portanto, um veículo importante para negociar um intelecto e a imaginação, sendo essencial para a vida religiosa.

As religiões lutam e tentam preservar as suas mensagens intemporais; a nova sociedade cresce e mistura fé. O design gráfico deve ser visto como uma ferramenta fulcral para unificar, clarificar, inspirar e iluminar, não permitindo clichés banais e de saídas comerciais na forma de espiritualidade (Kantor, 2007).



Figura 64 - Abecedário da font *Idler Detail*. Encontrado em <https://www.amazon.co.uk/Little-Black-Font-Book-Haigh/dp/B008LW3WWW> a 30 de Agosto de 2017

4.4.1. Tipografia

Sem dúvida que a tipografia é um dos elementos mais importantes do design gráfico, pois a escolha do tipo de letra usado num projeto é tão importante quanto a escolha de cores, materiais e imagens.

Para além disso, a família tipográfica não se resume a um conjunto de letras: cada tipo transmite, de acordo com as suas características específicas, uma mensagem diferente. Daí que a escolha da fonte nunca pode ser aleatória e sem critério, muito pelo contrário, pois a sua escolha tem de se basear na mensagem que o designer quer passar ao público.

A tipografia pode, então, ser delicada ou agressiva, calorosa ou fria, leve ou pesada, transmitindo indiretamente um conjunto de valores à palavra escrita.

Assim, primeiramente o designer tem de compreender o conteúdo da mensagem, o tom que esta urge e a relação com os elementos gráficos do contexto onde vai ser inserida, por forma a alcançar a maior eficiência e eficácia da sua comunicação, transmitir sensações e causar o impacto desejado.

Iniciei então a minha seleção do tipo de letra, de acordo com os critérios acima referidos, que mais se adequasse ao projeto em questão.

Para além destes factores, há que ter em conta durante o processo de escolha do tipo de letra a legibilidade e a leiturabilidade da mesma (Rocha, 2009). Isto é, respetivamente, o desenho individual das letras e a capacidade do leitor as reconhecer individualmente, e a forma como as letras se comportam num texto e a capacidade do leitor as perceberem em conjunto. Legibilidade e leiturabilidade não são a mesma coisa, mas complementam-se, sendo critérios essenciais durante a seleção da família da letra.

Após a escolha da família da letra, o designer tem de pensar na distribuição da informação de forma que o leitor se sinta orientado. Esta hierarquização define as funções de cada parte - título, subtítulo, corpo de texto, datas, entre outros - a sua importância e sequência, através de variações de espaçamento, tamanho, cor e contrastes.

Durante a minha pesquisa deparei-me com uma infinidade de famílias de letras possíveis, tais como a Garamond e Trajan, dois clássicos e referências no mundo da tipografia.

A primeira, comercializada pela Monotype em 1922, é baseada no tipo com serifas que Jean Jannon desenhou no ano 1615 (Guia de tipos, s.d.). Jannon inspirou-se nos desenhos de Claude Garamond, o qual por sua vez se baseou nos caracteres que Francesco Griffo tinha criado para o impressor Aldus Manutius, em 1495 (Guia de tipos, s.d.). Trata-se de um tipo letra elegante, com um ar muito formal e com um vasto leque de aplicações.

A letra Trajan, desenhada por Carol Twombly em 1989, para os sistemas da Adobe, é uma fonte baseada em inscrições esculpidas na rocha e nos textos na base da coluna de Trajano, época em que não haviam letras minúsculas (Guia de tipos, s.d.). A Trajan é caracterizada como versalete, pois as suas letras minúsculas são versões em tamanho menor das

GRAPHIC DESIGN

Figura 65 - Design gráfico na font Idler a escolhida para o projeto do Templo. Encontrado em <https://www.pinterest.com.au/pin/224054150185271151/> a 30 de Agosto 2017

Explanation Of Layering Possibilities:



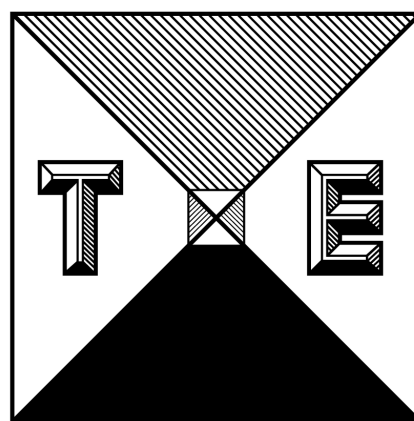
Figura 66 - Uma das muitas soluções permitidas com esta família de tipo de letra. Encontrado em <https://www.pinterest.com.au/pin/224054150185271151/> a 30 de Agosto 2017

letras maiúsculas (Guia de tipos, s.d.).

Acabei por optar pela família de letras Idler font, criada por Mark Butchko, em 2011. É uma família de exibição modular, completa, destinada a ser usada para letras grandes e reforçadas (Carney, 2014). É um tipo de letra também versalete. Nesta família de letras as mais destacadas são a Idler Detail e a Idler Plain, as quais podem ser usadas eficazmente como camadas, mas o verdadeiro potencial desta letra é a liberdade que promove, os diversos “sombreados”, juntamente com as principais linhas grossas e finas, criando um efeito de sombreamento 3D (Carney, 2014).

A família de Idler contém seis tipos de letras diferentes: Idler Detail, como o próprio nome diz é a mais detalhada, daí a ter utilizado como a font principal para títulos ou cabeçalhos; a Idler Plain é muito idêntica à anterior, apenas não tem os detalhes de sombreamento que lhe conferia a tridimensionalidade, parecendo mais “plana”; a Idler Inner foi a que escolhi para texto de corpo por ser a mais simples e a mais indicada para uma leitura fácil de grandes textos (se repararmos mais detalhadamente é o interior “Inner” da Idler Detail); a Idler Highlight foi a minha escolha para os subtítulos, uma vez que esta realça as partes esquerda e superior da letra, ou seja, não aparecem os lados direito e inferior como se tivessem à sombra, conferindo a capacidade de tridimensionalidade deste tipo de letra, mesmo que algumas faces estejam omitidas; Idler Shadow é o oposto da letra anterior, isto é, as faces que estavam na sombra (esquerdo e inferior) passam a aparecer e as faces que estavam visíveis passam a estar omitidas; e, por fim, a Idler Solid é o negrito desta família - é a mais sólida e “bold”, que ocupa todo o espaço sólido da Idler Detail.

Após descrever todos os tipos de letra que esta font possui, também considero importante realçar mais alguns pormenores que me levaram à escolha da mesma. Mais concretamente foram: a variedade de tipos; a versatilidade para os diversos tipos de texto; a possibilidade de ser em caixa alta, o que permite uma melhor leitura, mesmo quando texto é pequeno; a rigidez que caracteriza um Templo; os pormenores que conferem um aspecto mais contemporâneo, pois também trata-se de um Templo novo; as linhas rectas e diagonais idênticas às do desenho de um triângulo e do Templo; a sua força para a transmissão da mensagem pretendida; a capacidade de tridimensionalidade como uma pirâmide; e, por último, os seus pontos finais parecem o Templo visto do plano superior ou em planta.



TEMPLO ECUMÉNICO

Figura 67 - Primeira e segunda ideias para o logótipo do Templo Ecuménico. (Imagens do Autor, 2016)

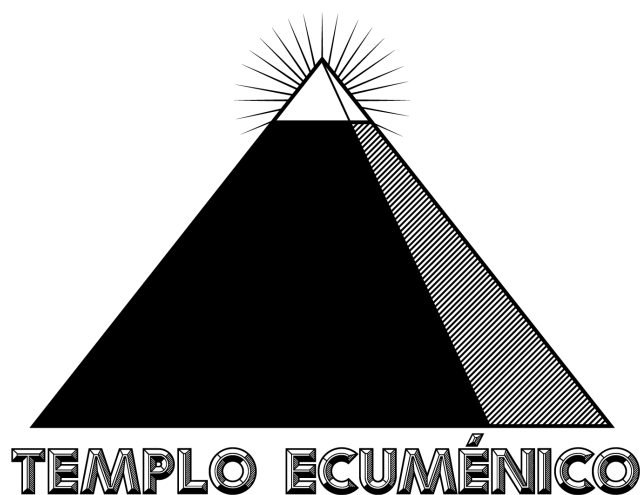
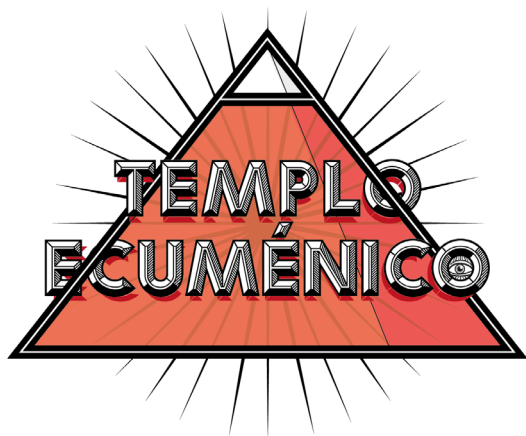


Figura 68 - Terceira e quarta ideias para o logótipo do Templo Ecuménico. (Imagens do Autor, 2016)



TEMPLO
ECUMÉNICO UNIVERSALISTA

Figura 69 - Quinta ideia para o logótipo e versão secundária e com a logomarca separada do símbolo. (Imagens do Autor, 2016)

4.4.2. Logótipo

Raposo (2008) refere que quando, em 1437, Gutenberg inventou a tipografia de caracteres móveis, pretendeu conservar o aspeto e o traço contínuo da escrita manual. Para isso, recorreu a ligaduras provenientes da caligrafia e às abreviaturas da escrita manual. Gutenberg formou conjuntos de letras formadas num só corpo de impressão a que chamou logótipos (logos = palavra base + tupos, de tupkin = golpe seco que forma um cunho). Na qualidade de tipo, o logótipo de Gutenberg tinha a função de marcar/acunhar o papel. Aí se encontra a origem para o uso atual na designação de marca para representar uma empresa, produto ou serviço.

No conceito atual, resumidamente, um logótipo será uma abreviatura, uma sigla ou um nome projetado graficamente de forma única. A marca gráfica pode ser composta pelo um signo símbolo que procura sintetizar visualmente a essência dos valores corporativos de modo descritivo, metafórico ou casual. Devido às conotações que o logótipo recebe, este também, é por si, um símbolo, embora falar do símbolo da marca seja referir-se ao identificador não linguístico e apenas visual.

Uma marca depende de valores e só resulta se os intervenientes os interiorizarem e acreditarem neles. Para isso os emissores devem acreditar na marca e em valores comuns partilhados, os quais devem ser transmitidos de forma clara e coerente em todos os tipos de ação corporativa. Caso a marca gráfica não seja usada de forma coerente e consistente, ou os restantes elementos de identidade não sejam coerentes, perde-se a lógica que permite o reconhecimento (Raposo, 2008).

A marca gráfica não é publicidade e não se deve pretender que esta transmita todos os valores corporativos, mas sim que esta seja um meio de reforço e interligação dos meios de comunicação. É a publicidade, a qualidade do produto ou o serviço que têm um papel de explicar o posicionamento da marca e de atribuir significados ou valores.

Atendendo a que a identidade visual é a forma mais visível da identidade e da qualidade, a cultura da componente gráfica institucional é um dos indicadores da qualidade da organização. Assim, o design de comunicação e gráfico surge como um dos principais meios de materialização de valores corporativos. Cabe ao designer interpretar e conhecer a personalidade corporativa e de conferir um sentido estratégico, através do discurso gráfico que atribui aos signos de identidade, garantindo a sua presença estável e coerente com o sistema de identidade (Raposo, 2008).

Para transmitir os valores corporativos, o designer deve conhecer a realidade e a identidade da organização específica, pois para além de cada organização ser única, poucas podem reduzir a sua comunicação a uma única linguagem.

Para o logótipo do Templo utilizei o tipo de letra acima referido, pois tem toda a lógica criar conformidade na imagem gráfica e expositiva, como na corporativa e publicidade,



Figura 70 - Logótipo final. (Imagem do Autor, 2016)

ficando todo o Templo com a mesma linguagem. Este logótipo foi um desafio, pois tinha três palavras obrigatória para inserir “Templo Ecuménico Universalista” e, em vez de utilizar apenas um texto e colocá-los em triângulos, quis complicar e dar uma imagem tanto contemporânea como clássica, mas acima de tudo uma imagem forte.

Este logótipo teve, como seria expectável, várias evoluções:

- a minha primeira ideia prendeu-se com o texto sobre uma lápide triangular;
- a segunda passava por recriar um emblema na forma do Templo (visto em planta) com os mesmos pormenores da fonte e colocar as iniciais do texto;
- já a terceira incluía trabalhar a forma do Templo com o nome por baixo da base;
- a ideia seguinte tinha por base formar vários triângulos até perfazer a forma do Templo com o texto por baixo;
- a quinta ideia foi, de novo, trabalhar a forma da pirâmide, mas desta vez com o texto interlaçado na sua silhueta e, por detrás, raios de aparição;
- por fim, a sexta e última ideia, posso dizer que foi uma maturação de quase todas as ideias anteriores. Note-se que todas estas fases referidas resumem-se àquelas que tinham conceitos mais diferentes e que marcaram mais as minhas tentativas/erros na procura da imagem que representa-se na perfeição este grande projeto.

Agora, mais detalhadamente, passo a descrever então o logótipo final atribuído ao Templo Ecuménico Universalista. Antes demais reforço que quis evidenciar neste as três palavras – Templo Ecuménico Universalista -, pois teria mais peso na imagem final, bem como seria mais representativa do projeto. Utilizei, portanto, em concórdia com o anteriormente explanado, a fonte Idler Detail para a palavra templo e as restantes a Inner. Desenhei de forma integrante, ou seja, no mesmo estilo, no interior do “O” de Templo o olho da providência, pois achei um pormenor interessante, visto que este aparece por cima da porta da entrada da sala de oração. Trata-se de um símbolo que exhibe um olho cercado por raios de luz ou em glória, muitas vezes dentro ou em cima de um triângulo ou de uma pirâmide. Costuma ser interpretado como a representação do olho de Deus a observar a humanidade.

Optei por deixar as palavras a preto e branco, para que estas saíssem realçadas à frente da mancha vermelha e terra cota (cor da pirâmide), feita esta na técnica de aguarela. Por sua vez, a palavra templo também possui uma sombra vermelha, em Idler Highlight, a realçar a sua tridimensionalidade e, por forma, a conferir-lhe ainda mais a sensação de projeção do texto sobre as imagens/emblema do logótipo.

Voltando à sua base em aguarela, existem diversos pormenores no desenho e seus significados que representam as inúmeras singularidades que esta obra detém. Como, por exemplo, a mistura de opacidades e cores na aguarela dão a sensação do raiado da glória a surgir no vértice do Templo, tal como acontece na realidade com a luz que advém do topo de vidro do edifício. O desenho do mapa mundo derramado sobre a aguarela simboliza o universalismo, e esse tom da aguarela - terra cota - também significa o sangue derramado em



Figura 71 - Grafismo final do módulo religioso (islão). (Imagem do Autor, 2017)



Figura 72 - Aplicação dos grafismos dos módulos religiosos. (Imagem do Autor, 2017)



Figura 73 - Módulos religiosos com grafismos aplicados. (Imagem do Autor, 2017)

todas as guerras religiosas que são referidas na barbárie da exposição. E, por fim, a silhueta em branco do Templo, em perspetiva de baixo para cima, por forma a visualizar-se a fachada principal (entrada), a sua base quadrangular e o topo de vidro.

Em suma, penso que atingi todos os objetivos pretendidos para este logótipo, bem como os do proprietário e criador do projeto. O logótipo final apresenta um tipo de letra forte e detalhado, igual à obra em cor ocre, cor que nos remete para os tempos mais remotos da história da humanidade. Está ainda repleto de pormenores, opacidades e ilustrações, formando um conjunto estruturado com o texto a sobrevoar o “emblema”.

4.4.3. Grafismos para os Módulos Religiosos

Este ponto é a continuação da explicação dos módulos religiosos focado apenas no seu desenho e decoração gráfica, continuando o raciocínio abordado no design de equipamento.

Na face frontal de cada módulo encontra-se, por baixo do título, o significado ou palavras chave sobre a crença/religião em questão. As de maior importância ficaram na font Idler Plain, e as outras em Idler Inner. Quanto ao tamanho do texto, este ficou mais pequeno, pois não necessita do protagonismo do nome da crença/religião.

Logo abaixo, a uma altura acessível, está a televisão. Os conteúdos informativos visíveis nas televisões foram desenhados e personalizados por mim e contém muitas informações adicionais, profundas e detalhadas, acerca de cada módulo com imagens, traduções, entre outros aspetos. Sobre estas irei falar mais à frente e com maior pormenor, porque trata-se de outro tipo de design, mais ligado a programas e interfaces.

Por debaixo da televisão escolheu-se colocar um mapa com a expansão geográfica da crença/religião e intensidades das maiores concentrações populacionais de praticantes. Para a legenda do mapa, com os números específicos dos membros ou participantes de cada crença, recorri à font Idler Solid e Inner.

Para colocar na lateral esquerda, a equipa optou por uma imagem representativa da religião/crença, com suas tradições, costumes, membros, etc. E o seu símbolo, ou símbolo principal, dependendo das religiões. Nesta fase do trabalho senti alguma dificuldade, na medida em que arranjar imagens fortes e significativas de cada religião não é uma tarefa fácil, pois algumas destas são ainda desconhecidas por muita gente, assim como muitas vezes encontrava imagens com pouca qualidade e definição. Para reverter esta última situação, utilizei algumas técnicas e máscaras, filtros (como o de pixilização), opacidades e vectorização para conferir melhor qualidade de imagem: desta forma transformei um defeito em feitio. Após a edição de imagem, sobrepus uma camada branca, a 40% de opacidade, para clarear a imagem. No final, na frente de tudo, sobreponho o símbolo da religião correspondente.

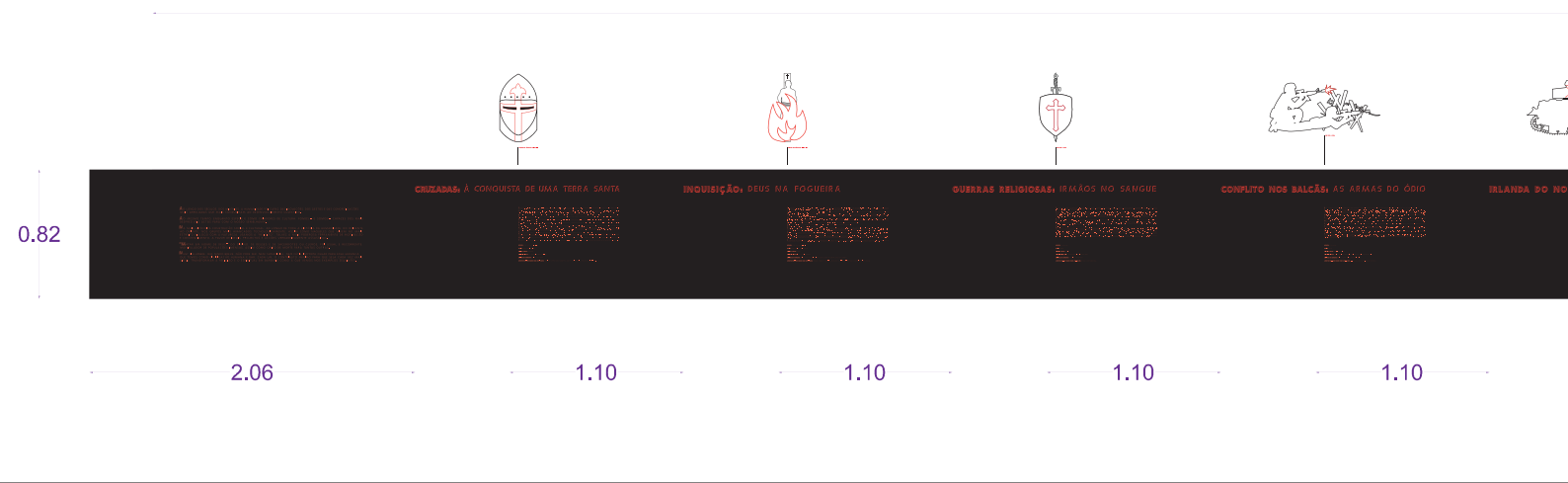


Figura 74 - Desenho gráfico para a banca da barbárie (parte 1). (Imagem do Autor, 2017)



Figura 75 - Fotografia do início da banca da barbárie com os grafismos aplicados. (André Pimentel, 2017)



Figura 76 - Fotografia da banca da barbárie com os grafismos aplicados. (Imagem do Autor, 2017)

Para o lado direito do módulo, a equipa definiu um excerto textual descritivo da religião. Aqui aparece a citação a preto, sobre um fundo branco, para promover equilíbrio entre a outra face e a frente do módulo. Para o texto o tipo de letra escolhido foi a Idler Solid e a Idler Inner para o autor da frase.

Assim, para todos os módulos religiosos, a parte expositiva sobre o bem ficou com a mesma abordagem e linguagem. Ao expressar tudo o que existe sobre cada crença/religião, deixa o utilizador sem margem para dúvidas sobre a mesma. E a nível visual há uma clara distinção sobre os temas e a dicotomia entre o bem e o mal das religiões, apesar de ser o mesmo espaço e o mesmo tratamento visual.

4.4.4. Grafismos para a Banca da Barbárie

No topo inicia-se com um texto explicativo da barbárie e situação histórica, passando a seguir para nove temas escolhidos pela equipa de investigação. Cada parte informativa tem um televisor, à sua direita aparece um texto com os dados principais do tema e, por cima destes dois, surge o título sobre uma base a preto e letra com a mesma organização dos módulos: títulos Idler Detail, a seguir aos dois pontos o subtítulo a Idler Highlight, corpo de texto Idler Inner e pontos dentro do corpo de texto a Idler Solid. A única diferença está na forma como iniciei o texto: com capitais em Idler Highlight, pois esta banca tem imensa informação escrita, dando assim mais vida e destaque entre os parágrafos e o início do texto.

Neste caso, optei que os títulos ficassem a vermelho, como consequência da minha primeira ideia de não ter sido aprovada, sendo esta a colocação de luz vermelha por trás dos títulos, tal como existe nos módulos, pois apesar de se tratar de uma cor só, esta mesmo só conferiria mais força e significado. Nos textos encontramos uma descrição detalhada do acontecimento para os mais curiosos e por baixo os pontos chave sobre a mesma.

Na frente da banca foram colocadas nove imagens acerca de cada tema abordado na banca, alinhadas com a parte superior do texto informativo. A nível de tratamento da imagem este foi idêntico ao dos módulos, tanto por forma a ficar dentro do mesmo género, como também pelas dificuldades ao nível da qualidade das imagens encontradas.

Por cima do topo da banca, ou seja, na parede inclinada da pirâmide interior desenei ilustrações representativas de cada acontecimento, idênticas às da cronologia, mas com recurso a duas cores - preto nas silhuetas principais e vermelho em alguns pormenores - para dar mais destaque e força, pois tratam-se de representações dramáticas de factos históricos. Cada ilustração por baixo tem um tracejado com a data ou período de acontecimento, para que seja mais fácil de situar historicamente o visitante.

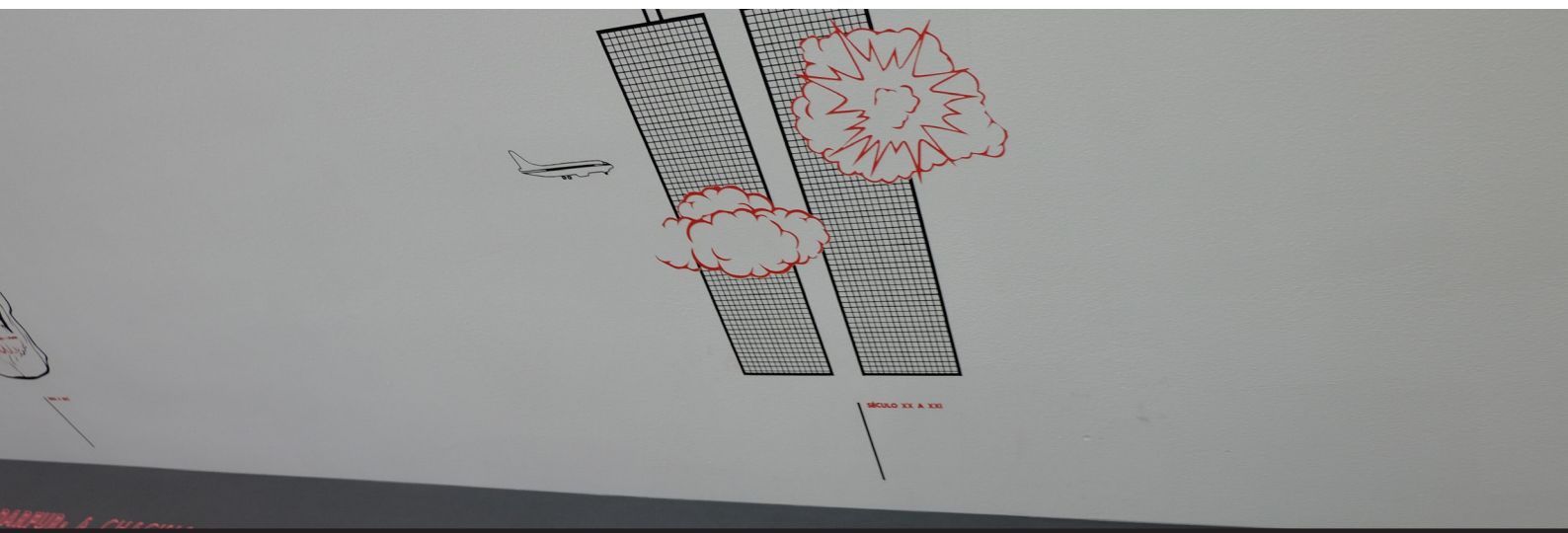


Figura 77 - Fotografia da ilustração do 11 de setembro. (Imagem do Autor, 2017)



Figura 78 - Grafismo “proibido fumar” para a sinalética. (Imagem do Autor, 2017)



Figura 79- Sinalética final do Templo. (Imagem do Autor, 2017)

4.4.5. Sinalética

A sinalética é uma vertente do design gráfico, onde se desenvolve uma família de sinais ou símbolos, podendo estes estar acompanhados de texto ou não, mas respeitando sempre um sistema de comunicação visual, para que possa facilitar e ajudar o visitante ou utilizador, a vários níveis como, por exemplo, busca de direções, determinação de áreas, segurança e higiene, esclarecimento de dúvidas, informações adicionais e restrições.

A sinalética em Portugal baseia-se na escolha, sem grande critério, de caracteres tipográficos, cores, dimensões e tipologia dos suportes. A sinalética quase sempre acarreta problemas porque é tratada no fim dos processos e implica a instalação de elementos e edifícios, nas ruas e praças e outros espaços, que não foram previstos pelos autores dos projetos. Desempenham, portanto, um protagonismo conflituoso com os espaços que referenciam. Tem sido, em alguns contextos culturais, um elemento mal amado, que não é equacionado desde a concepção dos diferentes espaços.

Como já referi, trata-se de uma matéria que fica para o fim e é maltratada, à pressa, como foi no caso deste projeto. Na minha opinião é uma pena, pois é uma área com bastante potencial e que, devidamente trabalhada, permite personalizar e conferir detalhes próprios a cada espaço. Por exemplo, uma das minhas ideias seria as setas terem a forma do Templo que desenhei para o logótipo. E para material base usaria o aço corten¹², pois foi este o utilizado para os equipamentos exteriores do Templo, como os caixotes do lixo, separadores entre percursos e jardins, mantendo assim a mesma linguagem, cor e texturas dos materiais para os equipamentos exteriores. Para além deste aspeto, são também particularidades deste material a sua resistência e a sua fácil oxidação, conferindo um aspecto antigo e de cor ocre, em harmonia com o edifício do Templo.

Para o tipo de letra, utilizaria o mesmo que empreguei em todo o trabalho, tendo sido a font Idler definida para todo o Templo, seja no seu interior como no exterior. E essas mesmas letras ficariam vazadas sobre as placas de aço corten, ou seja, cortadas a laser na própria placa, ficando o local do texto recortado/vazio/subtraído.

Mas em projetos destas dimensões e numa equipa de trabalho grande, por vezes, mesmo sabendo e defendendo o meu trabalho de design e sua mais valia na qualidade e detalhe final no projeto, existem sempre várias decisões que não passam por mim e necessitam da aprovação dos meus superiores. E, como infelizmente os números dos orçamentos têm bastante peso na decisão final, acabam-se por se perder nestes processos mais burocráticos produtos ou ideias enriquecedoras e valorizadoras do design de ambientes. No final, e neste caso, sobra uma sinalética simples, meramente informativa, suportada numa estrutura tubular e uma placa em dibond¹³.

12. Este tipo de aço é muito utilizado na construção civil, pois apresenta em média três vezes mais resistência à corrosão que o aço comum.

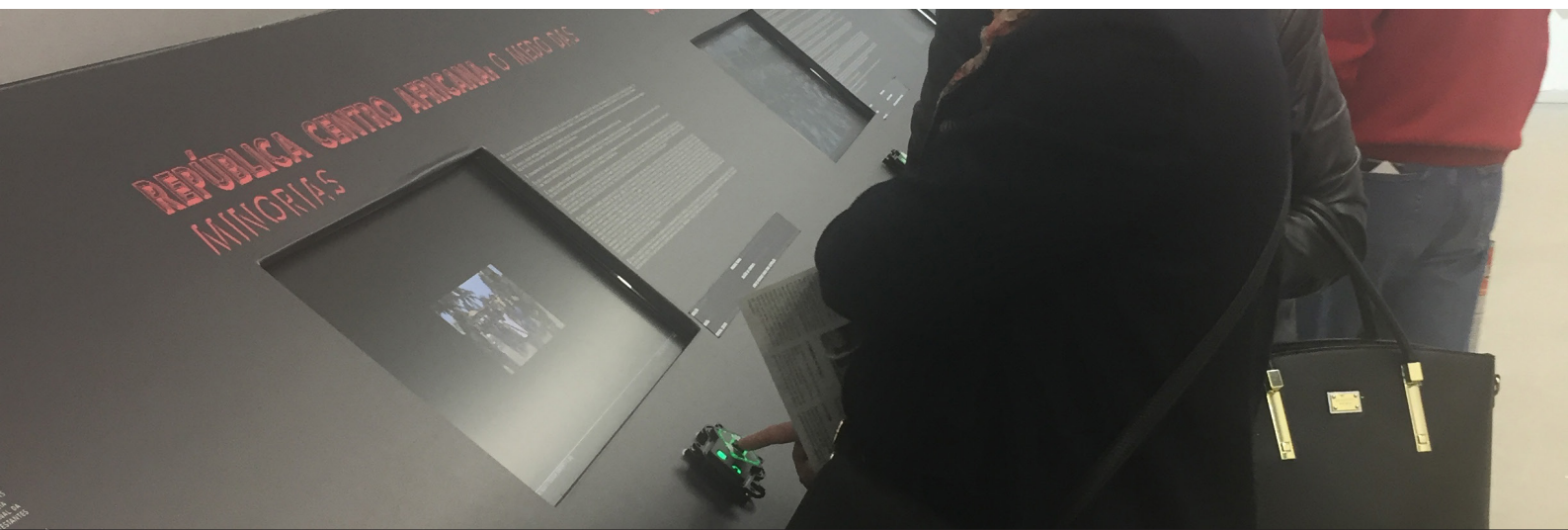


Figura 80 - Monitor de 27' com os conteúdos informáticos da banca da barbárie (Repúblicas Centro Africanas) a ser utilizado por visitantes. (Imagem do Autor, 2017)



Figura 81 - Monitores com os conteúdos informáticos dos módulos religiosos em funcionamento. (Imagem do Autor, 2017)



Figura 82 - Paginação dos conteúdos interativos dos módulos religiosos (hinduismo). (Imagem do Autor, 2017)

4.4.6. Conteúdos Interativos

Quanto ao desenvolvimento da multimédia e dos ficheiros informáticos interactivos, para estes tive o apoio do engenheiro informático que, em equipa, programámos as vinte e cinco monitores da parte expositiva do Templo, todas elas de 27 polegadas. Estas foram desenhadas em InDesign e programadas em HTML¹⁴.

Para os quinze monitores dos módulos religiosos fomos mais ao detalhe, e criámos uma paginação de livro, remetendo para a história e a importância dos livros religiosos. Para as ditas quinze televisões definimos uma estrutura idêntica e uma linguagem na mesma linha que abrange-se o design expositivo. Tem um menú informativo, tanto em inglês como em português, informação detalhada sobre cada religião, dividida em subcapítulos e, no final, uma galeria de imagens sobre momentos ou práticas importantes referentes à religião abordada.

Existem botões de interação para facilitar a utilização do leitor como, por exemplo, uma pirâmide no inferior de todas as páginas que é o botão para se retroceder ao menú. No menú os títulos estão linkados às informações (como por exemplo a galeria de imagens vai ter à galeria de imagens e as bandeiras encaminham para as várias línguas, caso o utilizador seja estrangeiro e possa ler tudo em inglês). E cada página de informação desliza, recriando o movimento de folhear um livro.

A nível de interface, para as cores recaí novamente na escolha de uma paleta monocromática, estando as páginas informativas a branco e os separadores e os capítulos a preto, como também a galeria, para dar destaque às imagens e suas descrições. Na base de todas as páginas existe uma marca de água que nos remete para as folhas de papel antigo, dado tratar-se de informações com milhares de anos. E o lettering foi, de novo, o Idler e os seus diferentes tipos de letra, tal como acontece (e pelas mesmas justificações) na restante exposição.

É importante realçar que a capa dos livros é o logótipo do Templo. O mesmo acontece com o screen saver para que, quando estes não estejam em utilização, fiquem todos com mesma imagem e mais harmonia. E, no final, existe a ficha técnica, a qual contém todas as pessoas e entidades envolvidas na criação do projeto do Templo, com a identificação do trabalho de cada um para o mesmo.

Para os restantes monitores da banca da barbárie e para o módulo da construção do Templo o trabalho de programação já foi mais simplificado, pois estes não têm informação de texto, possuindo apenas uma galeria de imagens e vídeos sobre cada um dos momentos ou acontecimentos referentes à temática.

13. Painel que combina duas lâminas de alumínio de 0,3 mm com um núcleo de polietileno e possui um filme protetor em ambas faces.

14. É uma linguagem de marcação utilizada na construção de páginas na web, cuja a abreviação é HyperText Markup Language.



Figura 83 - *Fotografia aérea da evolução da construção do Templo (parte 1).* (Marco Martins, 2016)



Figura 84 - *Fotografia aérea da evolução da construção do Templo (parte 2).* (Marco Martins, 2016)



Figura 85 - *Fotografia da evolução da construção do Templo (parte 3).* (Imagem do Autor, 2016)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ciência e a arte são distintas pela natureza e suas funções: a primeira sabe, ao passo que segunda é produtora e criadora. Mais, a ciência vê exclusivamente as coisas como elas são; e a arte considera-as exclusivamente conforme a impressão e os sentimentos que produzem no Homem. Ambas se preocupam com a verdade: uma, com a verdade aparente; outra, com a verdade essencial. A ciência estuda a relação das coisas entre si, enquanto que a arte estuda as suas relações com o homem.

O design, por sua vez, resultou de uma convergência da arte e da tecnologia aquando do surgimento de uma nova cultura nos finais do século XIX. O design surge como um processo de informação: consiste nas formas no interior das coisas.

Como foi referido, um profissional de design tem capacidades e competências que o distingue: a habilidade para investigar, organizar e inovar; o dom para descobrir as respostas adequadas para problemas novos ou recém surgidos; a aptidão para testar respostas na experimentação de modelos computadorizados, funcionamento de protótipos ou séries de testes reais; o talento para combinar considerações técnicas com a preocupação das condicionantes sociais e humanas e da harmonia estética; a sabedoria para lidar com pressões ambientais e ecológicas, económicas e políticas; e, por último, a capacidade para trabalhar com pessoas de áreas distintas. O conjunto destas competências permite que o designer, com a sua exelente capacidade de adaptação. Independentemente dos sistemas políticos ou crenças religiosas, o design é aceite em todo o lado como um contribuidor essencial para a sociedade.

A verdade é que o designer presta serviços para solucionar problemas. este profissional, pelo poder que possui sobre a elaboração de produtos inovadores, é um profissional essencial: as suas produções podem mudar aspetos no mundo.

Para além disso, o designer incorpora as mais variadas atividades da sociedade, sendo, por isso, um dos profissionais mais relevantes da atualidade. Em rigor, intervenções de design estão implícitas praticamente em tudo o que fazemos, o tempo todo: mobiliário, embalagens roupa, meios de transporte, ... Muito além do desenvolvimento de produtos, há um papel de integração e atribuição de sentido. O designer é um engenheiro de concepção - ele cria novas soluções e novas maneiras de se fazer, mexendo com a sociedade.

O design é uma área que se transforma todos os dias e a forma como é trabalhado também muda, pois tem de se adaptar constantemente (e cada vez mais!) ao comportamento humano. Na evolução dessa relação, a questão do impacto social é profunda e cheia de implicações, pois há que perguntar sempre: para quem, o que e por que eu vou fazer esse produto.

Após esta reflexão geral sobre o papel do designer na atualidade, passo a referir aquelas que são para mim as implicações mais pertinentes do design quando aplicado na religião. Dado que todo o presente trabalho é baseado numa aliança entre o design e a religião, mais concretamente no caso do Templo Ecuménico Universalista, importa fazer uma ressalva de



Figura 86 - Fotografia da evolução da construção do Templo (parte 4). (Imagem do Autor, 2016)



Figura 87 - Fotografia aérea da evolução da construção do Templo (parte 5). (Marco Martins, 2016)



Figura 88 - Fotografia aérea da evolução da construção do Templo (parte 6). (Marco Martins, 2016)

que, com o avanço da industrialização e da ciência ao longo do último século, emergiram novas explicações não religiosas para o curso dos acontecimentos mundiais. Embora as religiões continuem a sobreviver, áreas cada vez maiores da vida social e cultural foram subtraídas à sua influência. Não só a religião perdeu força na vida social, como também os conceitos éticos existentes no seu seio se afastaram das questões sociais. Indubitavelmente esta evolução teve efeitos variados nas pessoas: alguns mantêm a sua crença religiosa, mas estabelecem uma fronteira entre religião e ciência; outras rejeitam a religião e tornam-se ateias ou agnósticas; outras incorporam a consciência científica na sua fé religiosa.

Num mundo cada vez mais multicultural é importante ter um conhecimento religioso seguro. Mais, o estudo das religiões pode ser importante no desenvolvimento pessoal de cada um. E, ainda, as religiões no mundo podem responder às questões que o Homem tem vindo a levantar desde o início dos tempos.

Para além destas claras alterações sociais, cada vez mais urge a necessidade de se reforçar a ideia de que as religiões são organizações que foram criadas para promover a Paz e um Mundo melhor, não para possibilitar a supremacia económica ou militar de uma comunidade em prejuízo das outras. Muito menos para degenerar boas intenções em ódios e mortandades, como se vê todos os dias, em todo o Mundo. Daí ter surgido a ideia do projeto aqui apresentado – Templo Ecuménico Universalista –, o qual não tem como objetivo criar uma nova religião ou impor uma moralidade atualizada, mais adequada aos tempos atuais, nem pretende originar um sincretismo religioso ou promover um cocktail de religiões. Apenas objetiva que as religiões existentes atuem de acordo com a sua Verdade, promovendo um mundo melhor, assente no diálogo interreligioso. Deseja que cada religião contribua com a sua orientação moral, para a paz da humanidade, sem esquecer o meio ambiente e a natureza. Como foi inteiramente apresentado, volto a referir que se trata verdadeiramente de um Templo ecuménico, universalista, consciente da evolução de Deus, dedicado à bondade, à ética, à verdade, assente na tolerância e na não violência, promotor da liberdade, igualdade e fraternidade entre as pessoas, religiões e civilizações. Um Templo respeitador de todas as religiões, aberto a todos os religiosos e crentes, agnósticos e ateus. Um Templo que nos desafie a descobrir o sentido da vida. Um Templo que nos revele a paz.

Para tal nele foram retratadas aquelas que são consideradas, a nível internacional, as quinze religiões/crenças, sendo estas: Hinduísmo; Xintoísmo, Jainismo, Budismo, Confucionismo, Taoísmo, Sikhismo, Tradições dos Orixás, Paganismo, Judaísmo, Zoroastrismo, Cristianismo, Islão, Fé Baha'í e Ateísmo. É importante referir nestas quinze, apenas catorze são consideradas religiões, pois o Ateísmo é exatamente o oposto – é a recusa de um deus, questionando a autenticidade da sua existência, pois é uma ciência ou fenómeno incongruente e desnecessário.

Com base nestas premissas e no projeto do Templo, antes de apresentar as minhas ideias e objetivos de trabalho, tive de refletir sobre o património religioso e sua componente



Figura 89 - Fotografia aérea da evolução da construção do Templo (parte 7). (Marco Martins, 2016)



Figura 90 - Fotografia aérea da evolução da construção do Templo (parte 8). (Marco Martins, 2016)

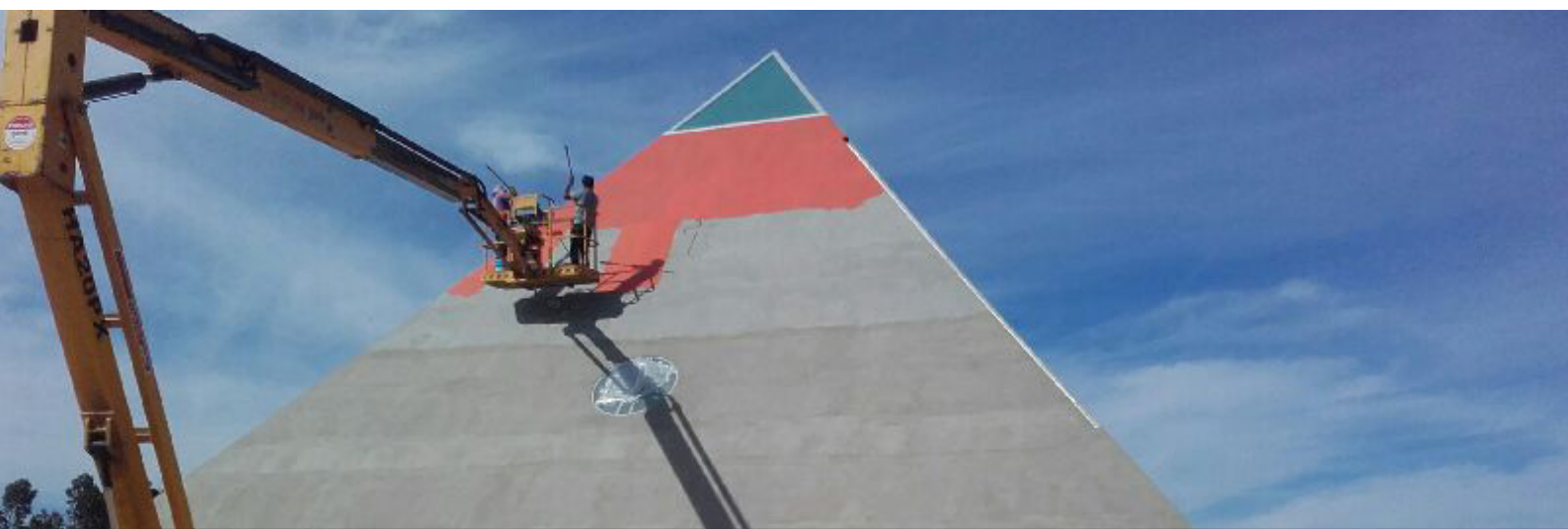


Figura 91 - Fotografia da evolução da construção do Templo (parte 9). (Marco Martins, 2016)

expositiva. É que, para mim, o património religioso deve ser claramente uma área de atuação do design, pois é raro seguirem-se as boas práticas de interpretação e de comunicação dos mesmos. Mais do que informar, o designer tem o dever de revelar o significado do património, suscitar emoções e aguçar a curiosidade, enriquecendo os lugares e seus objetos integrantes. Para isso, e de acordo com o atual conceito expositivo, o designer tem de ir além de juntar textos, imagens e informações: o designer tem de pensar toda a exposição ao mínimo detalhe, tornando-a mais que um percurso, mais que uma visita desprovida de aprendizagens.

Algo que não poderia deixar de referir nas minhas notas conclusivas é que cada projeto é único, constituído com igual importância por todas as especialidades e elementos necessários à execução do projetado.

Apesar da minha intervenção, enquanto designer, ter sido mais a nível expositivo, gráfico, de equipamento e de ambientes, não posso deixar de referir que, dentro da religião, existem outras áreas de atuação igualmente interessantes para o design. Mais concretamente, a forma como a religião é vista, sentida e vivida pela sociedade contemporânea permite a criação de um nicho de mercado para novos produtos associados às diferentes religiões, respondendo ao novo desejo de consumo de espiritualidade através da invenção e criação de acessórios baseados na fé, crenças e princípios religiosos, versões digitais de instrumentos religiosos, modernização de complementos religiosos,... Não nos podemos é jamais permitir que os produtos por nós, designers, desenvolvidos ofendam crenças e/ou não se adaptem às práticas e às tradições religiosas de cada um. Pois, independentemente da área de intervenção do designer na religião, os designers têm sempre a obrigação de nos aproximar do espiritual, de trabalhar para recuperar a expressão humana na fé.

Após a conclusão deste projeto fico muito grato ao Dr. Jaime Ramos pela confiança que depositou na minha pessoa e nas minhas capacidades enquanto designer, permitindo-me desenvolver criativamente o meu trabalho.

A minha participação neste projeto foi fundamental para o desenvolvimento da presente tese, pois alargou os meus horizontes e aprofundou os meus conhecimentos sobre o design focado na religião e exposição. Conheci religiões novas que nem sabia da sua existência, tive conhecimento de culturas e rituais completamente opostos aos que fazem parte das nossas vivências, bem como novas formas de expressões que vão desde celebrações religiosas até ao design e arquitetura dos edifícios e equipamentos, passando também por curiosidades, localizações geográficas e dados estatísticos dessas mesmas crenças.

O design na religião é, efetivamente, uma área expressiva, hoje e no futuro. Mas para que funcione com o mínimo de críticas e de imperfeições possíveis, há que ser reconhecida a efetiva necessidade do profissional de design, distinguir o seu trabalho e funções dos restantes profissionais e permitir mais criatividade e flexibilidade no seu trabalho. É que, com este projeto, tive consciência de que estes constrangimentos impedem o design de assumir a sua



Figura 92 - Fotografia aérea da evolução da construção do Templo (parte 10). (Marco Martins, 2016)



Figura 93 - Fotografia aérea da evolução da construção do Templo (parte 11). (Marco Martins, 2016)



Figura 94 - Fotografia aérea da evolução da construção do Templo (parte 12). (Marco Martins, 2016)

identidade e reprimem seu funcionamento e desenvolvimento.

De uma forma mais concreta, mas sendo prática comum a todos os projetos de grande escala e de longa duração, constatei com o desenvolvimento deste empreendimento que estes implicam grandes desafios, sendo os maiores para mim as datas a cumprir e a exigência de elasticidade e flexibilidade, pessoal e profissional, no trabalho.

Um projecto desta dimensão entregue a um designer tão novo de idade e de experiência profissional trouxe, indubitavelmente, muitos desafios e dificuldades. Mas acima de tudo imensas aprendizagens e experiência vasta. Desde criar o conceito para um espaço expositivo, depender das avaliações dos superiores, a não compreensão (por parte de terceiros) de algumas questões relacionadas com o design, os pedidos de alterações constantes, até à pressão dos prazos e datas, foram tudo vivências por mim passadas durante a concretização deste projecto. Por mais complicadas que algumas tenham sido, mais difíceis de contornar ou que mais me desanimassem, considero que estas dificuldades me ajudaram a tornar um profissional mais capaz, competente, flexível, criativo e dinâmico.

A experiência do trabalho em equipa, mesmo com todos os constrangimentos que possa acarretar, foi também muito positiva e com a qual absorvi inúmeros conhecimentos. Trabalhar com pessoas de áreas tão diferentes, com distintas posturas profissionais, com experiências diversas, de diferentes idades, fez-me crescer muito enquanto pessoa e, especialmente, enquanto designer. Comprovei que diferentes técnicos quando trabalham para um objetivo comum, criam soluções únicas, que jamais conceberiam individualmente.

Apesar de todas as controvérsias e imprevistos, tentei sempre fazer e dar o melhor de mim. Consegui, na maior parte das vezes, transmitir as minhas ideias e os meus conceitos, mesmo que por vezes fosse obrigado, mais tarde, a adicionar informações não previstas. Delinieei toda uma área expositiva com base em conceitos sustentados, sendo estas aprendizagens importantes para a investigação desta tese, bem como as pesquisas realizadas para a tese foram uma mais valia para o trabalho no Templo.

Fiquei muito contente e satisfeito com o resultado do Observatório das Religiões. De todo o meu trabalho e de todas as áreas do design que apliquei, desde os ambientes, equipamento, gráfico, comunicação e multimédia, penso que está uma produção final consistente, comunicativa, criativa, com muitas ilustrações e, apesar de se tratarem de temas tão diferentes, como são abordados com base numa linha de pensamento lógico e com a mesma linguagem gráfica, são facilmente apreendidos.

Para finalizar, gostaria apenas de referir que apreciaria ver duas coisas por mim desenhadas no Templo. A primeira era ver executada a minha proposta para o módulo da construção do Templo, a segunda era ver aplicada a luminotecnia por mim planeada para as bancas da barbárie e para os módulos religiosos. E, como acima referi, também retiraria algumas informações e imagens adicionadas mais tarde, pois é muito complicado reformular um desenho, tendo por vezes de começar do zero apenas para acrescentar novas informações.



Figura 95 - *Fotografia da fachada da pirâmide com o designer do projeto.* (André Pimentel, 2017)

Critico veemente a falta de respeito para com o profissional de design ao se andar sempre com alterações e correções, pois na área do design gráfico é impreterível que o trabalho seja previamente definido e só depois se inicie com o desenho e o tratamento da informação.

Pelos feedbacks que tenho recebido, tanto de colegas de trabalho, como de profissionais da minha área e até visitas, o meu trabalho tem sido reconhecido. O que é muito reconfortante, visto que se tratou de um processo muito complexo, onde dediquei todas as minhas forças. Mais uma vez reforço a ideia de que se trata de uma obra imponente e única no mundo, tendo, por isso, o máximo orgulho de ser o designer desta obra. Considero que todas estas informações e aprendizagens, investigações e processos deviam ser partilhados. Para além disso trata-se também de um tema muito interessante para estudo e desenvolvimento de tese de mestrado, e que irá para sempre estar ligado à minha autoria e às minhas áreas de eleição do design - design de ambiente e design gráfico.

Atingidos os objetivos propostos, ficou comprovada a aplicação e a eficácia do design ao serviço da religião, no Templo Ecuménico Universalista. Considero que, assim, o potencial de inovação do trabalho se prende com as novas estratégias e respostas para se resolverem problemas sociais, como as questões religiosas. Comprova-se também que perante transformações, por vezes, tumultuosas, com que se confronta o Homem, há que inovar e até mesmo reinventar práticas atuais, visando a busca de soluções eficazes, sendo o designer um profissional perfeitamente apto para esse desafio. Consequentemente, como foi desenvolvido ao longo destas páginas, este trabalho final de mestrado visou apresentar um trabalho inovador ao nível do design num templo religioso, tendo sido as soluções por mim concebidas eficazes e potenciadores da parte expositiva do Templo Ecuménico Universalista. Numa conjugação de esforços num objetivo comum e com planos de ação estruturados, é possível o design ser capaz de provocar mudanças significativas na sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Barros, A. (2013). *Arquitetura, Urbanismo, Design: metodologias e métodos de investigação*. Casal de Cambra: Caleidoscópio.

Beck, L., Noebauer, M., Bula, N. & Almeida, M., (2016). *Análise da Ambiência em Templo Ecumêncio: Atas do VI Encontro Nacional de Ergonomia do Ambiente Construído & VII Seminário Brasileiro de Acessibilidade Integral*. São Paulo: Blucher.

Brandão, P. & Remessar, A. (2000). *O Espaço Público e a Interdisciplinaridade*. Lisboa: Centro Português de Design.

Calçada, A., Mendes, F., Barata, M. (1993). *Design em Aberto: uma antologia*. Lisboa: Centro Português de Design.

Calder, B. J.; Tybout, A. M. (1999). A Vision of Theory, Research, and the Future of Business Schools. *Journal of the Academy of Marketing Science*, v. 27, n. 3, p. 359-366.

Carney, R. (2014). *Greatest fonts countdown: 73 - Idler*. Disponível em: <https://www.creativebloq.com/computer-arts/greatest-fonts-countdown-73-idler-91412895>.

Cézar, A. (2014). *Do Mobiliário ao Espaço*. Casal de Cambra: Caleidoscópio.

Correio da Manhã, (2015, Setembro 17). *O primeiro Templo Ecuménico – edifício que irá receber pessoas de todas as religiões – do mundo vai ser português e localizar-se em Miranda do Corvo, no distrito de Coimbra*. Consultado em 15 e Fevereiro de 2018 em: http://www.cmjornal.pt/sociedade/detalhe/miranda_do_corvo_vai_ter_piramide

Dicionário de Símbolos. (2008). *Significado dos símbolos e Simbologias*. Disponível em: <https://www.dicionariodesimbolos.com.br/>.

Fontes, R. (2013, 23 de outubro). *O lado esquerdo e direito do cérebro* (mensagem de blog). Disponível em: <http://www.vladman.net/blog/o-lado-esquerdo-e-direito-do-cerebro>

Fundação Assistência, Desenvolvimento e Formação Profissional. (2016). *Primeiro Templo Ecuménico Universalista - Fundação ADFP. inaugurou em Miranda do Corvo*. Consultado em 13 de Fevereiro de 2018 em: <http://www.adfp.pt/noticias/primeiro-templo-ecumenico-universalista-do-mundo>

Fundação Assistência, Desenvolvimento e Formação Profissional. (2017). *Quem somos*. Disponível em: <http://www.adfp.pt/sartigo/index.php?x=3142#sthash.JoF8m3M2.dpuf>

Gorman, C. (2009). *Religion on Demand: Faith-Based Design*. Design and culture. 1 (1), 9-22.

Goulart, A. (2014). *Guia de Boas Práticas de Interpretação do Património Religioso*. Moscavide: Secretariado Nacional para os Bens Culturais da Igreja.

Guardini, R. (2012). *O silêncio*. Disponível em http://www.snpcultura.org/obs_13_propositos_formacao_mrar.html

Guia de tipos. (s.d.). *Guia de Tipos - Métodos para fontes de pc*. Disponível em: <https://pt.slideshare.net/efantauzzi/guia-de-tipos-tipografia>

Hani, J. (1998). *O Simbolismo de Templo Cristão*. Lisboa: Edições 70.

Infopedia. (2017). *Direita e esquerda*. In artigos de apoio Infopedia. Porto: Porto Editora. Disponível em: [https://www.infopedia.pt/\\$direita-e-esquerda](https://www.infopedia.pt/$direita-e-esquerda)

Kantor, D. (2007). *Graphic Design and Religion: a call for renewal*. Chicago: GIA Publications.

Lucchio, L. (2015). *Design for faith: a performative change, from design of function to design of meaning*. In Design X Connexity: Proceedings of the Eight European Academy of Design International Conference, (p. 138-143). Escócia: The Robert Gordon University, Gray's School of Art.

Lyle, E. (1992). *Sacred Architecture in the Traditions of India, China, Judaism, and Islam*. Edimburgo: University Press.

Margolin, V. (2014). *Design e Risco de Mudança*. Vila do Conde: Verso da História.

Merinhos, M. & Osório, A. (2010). *O estudo de caso como estratégia de investigação em educação*. EDUSER: revista da educação, 2, 2, 49-65.

Möller, K. e Wilson, D.T. (1995). *Business marketing: an interaction and networking perspective*. Kluwer Academic.

Monteiro, J. (2013). *Arquitetura Religiosa Contemporânea em Portugal: três igrejas do início do séc. XXI*. (Tese de mestrado não publicada). Universidade de Coimbra: Departamento de Arquitetura da Faculdade de

Ciências e Tecnologia.

Notícias de Coimbra (2017, Setembro, 8). *Primeiro Templo Ecuménico Universalista do Mundo comemora um ano*. Consultado em 13 de Fevereiro de 2018 em: <https://www.noticiasdecoimbra.pt/primeiro-templo-ecumenico-universalista-do-mundo-comemora-um-ano/>

Notícias de Coimbra, (2017, Maio 2). *Templo Ecuménico Universalista, espaço único a nível mundial edificado em Miranda do Corvo e que promove a paz e o diálogo inter-religioso*. Consultado em 14 de Fevereiro de 2018 em: <https://www.noticiasdecoimbra.pt/turismo-centro-portugal-visitou-templo-ecumenico-universalista/>

Papanek, V. (1998). *Arquitetura e Design: ecologia e ética*. Lisboa: Edições 70.

Pennick, N. (1980). *Geometria Sagrada: simbolismo e intenção nas estruturas religiosas*. São Paulo: Pensamento.

Phillips, P. (2013). *Briefing: a gestão do projeto de design*. São Paulo: Blucher.

Pinto, P. (2016). *Investigação para conteúdos informativos para o observatório das religiões*. Lisboa: Autor.

Pinto, P. (s.d.). *Homepage*. Consultado em Fevereiro 2, 2018 em: <http://livrospaulomendespin.wixsite.com/pessoal>

Pinto, P. (2016, Setembro 9). *Visita guiada ao Templo Ecuménico Universalista de Miranda do Corvo*. Consultado em 16 de Fevereiro de 2018 em <http://visao.sapo.pt/opinioao/bolsa-de-especialistas/2016-09-09-Visita-guiada-ao-Templo-Ecumenico-Universalista-de-Miranda-do-Corvo>

Prodanov, C. & Freitas, E. (2013). *Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas de pesquisa e do trabalho académico*. (2a ed.). Rio Grande do Sul: Feevale.

Raimón, A. (1986). *Simbolismo del Templo*. Barcelona: Ediciones Obelisco.

Ramos, J. (2015). *Deus natureza*. (1a ed.). Lisboa: Guerra e Paz, Editores, S.A..

Ramos, J. (s.d.). *Sobre mim*. Consultado em Fevereiro 2, 2018 em: <http://www.jaimeramos.net/>.

Raposo, D. (2008). *Design de Identidade e Imagem Corporativa: branding, história da marca, gestão de*

marca, identidade visual corporativa. Castelo Branco: IPCB.

Rico, C. (1994). *Museos, Arquitectura, Arte: los espacios expositivos*. Madrid: Sílex.

Rocha, C. (2009). *Legibilidade, leituraabilidade e agradabilidade da leitura*. Ciberdúvidas da Língua Portuguesa. Disponível em: <https://ciberduvidas.iscte-iul.pt/consultorio/perguntas/legibilidade-leituraabilidade-e-agradabilidade-de-leitura/26814>.

Santos, M. (s.d.). *Da observação participante a pesquisa-ação: uma comparação epistemológica para estudos em administração*. Disponível em: www.profmarcoseduardo.xpg.com.br/pessoal/facef_pesq.pdf

Scopel, V. (2015). *Percepção do ambiente e a influência das decisões arquitetônicas em espaços de trabalho*. (Tese de Pós-Graduação não publicada). Universidade Comunitária da Região de Chapecó: Brasil. Disponível em: <http://www.usjt.br/arq.urb/numero-13/9-vanessa-scopel.pdf>

Sousa, M. (2002). *Guia de Tipos - Metodos para o uso das fontes de PC*. Disponível em: https://www.infoamerica.org/museo/pdf/guia_de_tipos01.pdf

BIBLIOGRAFIA

Cunha, R. (2016). *Que Coisa é o Design?*. Lisboa: IADE - Instituto de Artes Visuais, Design e Empresa.

Flusser, V. (2010). *Uma Filosofia do Design: a forma das coisas*. Lisboa: Relógio d'Água.

Gaarder, (2007). *O livro das religiões*. (3ª ed.). Lisboa: Editorial Presença

Távora, F. (2008). *Da organização do espaço*. (8ª ed.). Porto: Inova – Artes Gráficas.



Figura 96 - Fotografia da colocação do modelo à escala da pirâmide por debaixo das fundações da mesma. (Jaime Ramos e seus netos). (Marco Martins, 2016)



Figura 97 - Fotografia do interior da sala espiritual em construção (andaimes). (Imagem do Autor, 2016)



Figura 98 - Fotografia do interior do observatório das religiões em construção. (Imagem do Autor, 2016)



Figura 99 - Fotografia da gravação na fachada da palavra "bondade". (Imagem do Autor, 2016)



Figura 100 - Fotografia no topo da pirâmide (construção). (Imagem do Autor, 2016)



Figura 101 - Fotografia da montagem da estrutura da aresta da pirâmide. (Imagem do Autor, 2016)



Figura 102 - Fotografia da aplicação da calçada na sala espiritual. (Imagem do Autor, 2016)



Figura 103 - Fotografia da aplicação do busto do deus Endovêlico. (Imagem do Autor, 2016)



Figura 104 - Fotografia dos trabalhos de construção nos exteriores. (Imagem do Autor, 2016)



Figura 105 - Fotografia do início da construção da cúpula da sala espiritual. (Imagem do Autor, 2016)



Figura 106 - Fotografia da aplicação e montagem da fonte. (Imagem do Autor, 2016)



Figura 107 - Fotografia do início da aplicação de vinil. (Imagem do Autor, 2016)



Figura 108 - Fotografia da construção do piso e das sete voltas ao redor do Templo. (Imagem do Autor, 2016)



Figura 109 - Aplicação das traduções da palavra paz no chão. (Imagem do Autor, 2016)



Figura 110 - Fotografia do capitel coríntio por aplicar. (Imagem do Autor, 2016)



Figura 111 - Fotografia do início da escadaria do Templo. (Imagem do Autor, 2016)

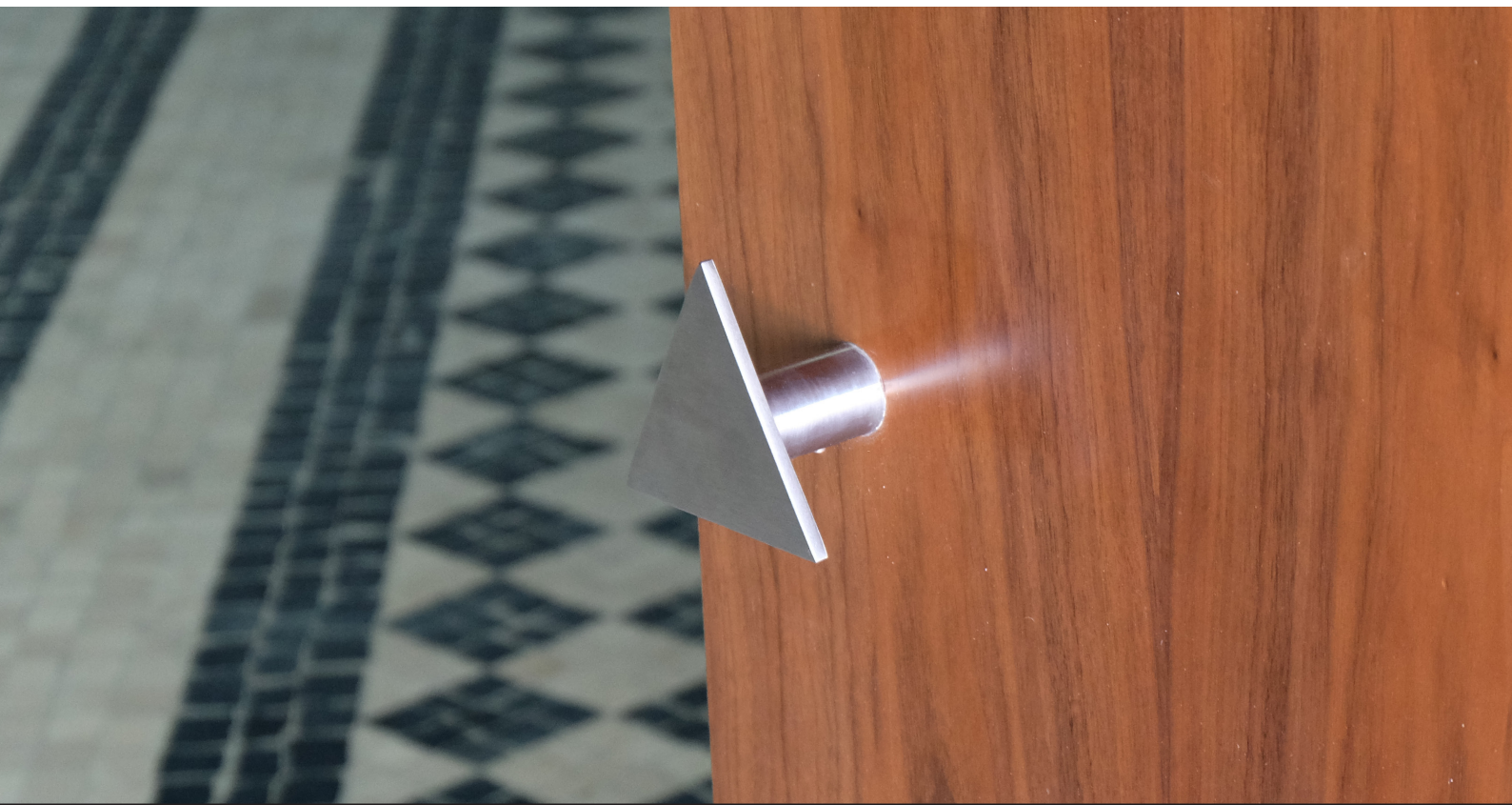


Figura 112 - Fotografia do puxador em triângulo da sala espiritual. (Imagem do Autor, 2017)



Figura 113 - Fotografia dos percursos envolventes do Templo. (Imagem do Autor, 2017)



Figura 114 - Fotografia dos bancos no pátio dos gentios. (Imagem do Autor, 2017)



Figura 115 - Fotografia de crianças a deixaram a marca das mãos no muro da entrada do Templo (inauguração do Templo). (Imagem do Autor, 2017)